Tot. 210

绘梦人之女神侧身像2 希尔梅丽娅——北欧女神的镇魂歌

游戏机实用技术

中国电视游戏第1刊



特稿
剑魂传说
灵魂能力系列故事设定综述

Gamehalo
机车风暴 太平洋裂谷 火爆试玩

游戏点评
生化尖兵 重装上阵

热血最强
战神 奥林匹斯之链 全程最速

瞩目新作影像 天诛4
超级机器人大战Z
职业进化足球2009
异说 最终幻想

攻略透解
蓝龙PLUS
口袋妖怪 白金
无尽的未知

研究中心
西格玛倍音
灵魂能力IV

真·风神制作

焦点
怪物猎人3 火线速报
新装备 新动作 新场景 新怪物
四大亮点给你全新狩猎感觉

本期赠品
110分钟DVD
+马里奥方块纸模

特别企划
网络·游戏
新时代游戏入手计划

前线狙击
光明力量 羽翼/羁绊 黄金之绊/葛叶雷道对阿巴顿王/镜之边缘
机动战士高达 高达对高达/空中杀手 无罪王牌/鹰击长空/暴雨/弧光幻想曲

2008.9B
定价：RMB 12.00
ISSN 1008-0600
18>
9 771008 060006

狩猎之魂再燃

文 火云
美编 anubis

四大亮点 给你全新狩猎感觉

《怪物猎人3tri》最新情报火爆公开









MONSTER HUNTER 3 tri- モンスターハンター

亮点① 新场景 孤岛

被广阔的海洋包围的孤岛便是本作中新加入的场景之一，这也是游戏的主场景，泛着绿色光芒的洞窟以及海边的悬崖峭壁等，丰富的地形变化让玩家在冒险时更具代入感。孤岛分为陆地和海洋两部分，其中最大的亮点便是光怪陆离的海底世界了，水下世界是系列从未涉及过的场景，同陆地一样海中也存在着生态系统，但是植物与怪物的种类会与地面中有着非常大的差异。如果栖息在这里的怪物在游动时碰到水中的珊瑚礁或岩石等，场景便会出现岩石脱落等地形变化。从目前所了解的情报来看，在水中的操作会与陆地有所区别，除了前后左右平面地游动之外还可以进行垂直方向地移动，地面中可以使用的动作在水中一样能够完成，即使远距离武器也不会受到影响。但是增加了垂直方向移动肯定会给战斗带来全新的变化，我们可以想象一下在深海中面对移动速度远比自己高的海龙时，抓住其攻击的空隙游到它的弱点发动攻击，这在原来的战斗中是无法实现的。海中战斗似乎更容易攻击到怪物的弱点，但是也更容易失去攻击的机会，如何在水中掌握距离感是战斗的关键。



陆地上的生态环境和密林的场景比较相似，海滩、悬崖、瀑布以及巨大的树木玩家都不会感到陌生。不过进入洞穴后就能够见识到新的系统了，由于洞穴内的光线十分昏暗，所以玩家必须依靠火把的照明才能前进。游戏中的火把是否能够代替“热饮”的作用？火把在受到怪物攻击后是否会熄灭？这些目前还不得而知，不过可以肯定的是在洞穴中前进必须要比原来更加小心才行。



亮点② 新怪物 海龙

既然有了新的生态环境，那么自然要有新的大型怪物栖息在里面。海龙便是海洋中的霸主，从外形上来看海龙的体积应该比水龙要大上许多（怎么看起来有些像黑龙穿了个马甲），战斗力自然也不在话下，它可以轻易地将海上的船只破坏。海龙虽然主要在水中生活，但是也具有在陆地上活动的能力，不过它上陆后的活动能力将大大下降。估计海龙不会轻易跑到陆地，看来玩家大部分时间还是要在水下对付这个庞然大物。

除此之外还有三种小型怪物登场亮相，它们都是栖息在水边的小型食肉龙。其中一种叫做“メス”的龙会在自己的巢穴前保护族群的卵，它们会对企图靠近巢穴的玩家发起猛烈的进攻，当卵受到威胁也会做出将卵卷在长长的尾巴上的举动，该龙应该属于攻击性不高的族群，只要不去招惹它就没有什么危险。“オス”是生活在水边以捕食海岸上的小鱼为生的食肉龙，它身上的色彩十分鲜艳，像蝴蝶一样的耳朵引人注目，不过从外形上来看应该可以把它划分到“跳龙”的行列里了。另一只体型较大的肯定就是オス王了，狰狞的表情和身上长出的鬃毛都在说明，它将是玩家游戏初期需要对付的BOSS之一了。嗯，看样子用它的素材做出的装备颜色应该比较华丽。

亮点③ 新装备 新动作



增加了新的怪物之后，武器和防具自然是要大量追加的。本作中的装备将不只是在外观上进行重新设计这么简单（系列中原有的装备会经过重新绘制），而且还会出现能够影响周围环境的道具，除了前面提到的火把可以照亮周围的环境之外，目前官方还没有公布更多的内容，不过似乎不是像毒雾弹那么简单。关于新武器种类，肯定是会增加的，不过制作人现在还守口如瓶，我们也只能等待了。

为了对应Wii手柄的特殊性，游戏的操作肯定会进行变动，不过相信Capcom为了照顾老玩家的习惯也不会做出太大胆的变动，传统操作再加上使用体感操作来完成特定的动作才是比较稳妥的做法。比如钓鱼和采矿时就可以使用挥动双节棍手柄来增加玩家的投入度，说不定在本作中玩家还可以看到矿物晶体随着玩家的采掘而变得伤痕累累。转动双节棍模拟系列中经典的烤肉动作，然后在将要烤熟的一刹那将手柄高高举起，那句经典的台词还是不要喊出来了……

除了操作之外，游戏中的人物也会增加许多动作，从公布的图片中可以看到使用大剑的角色正在摆出锤子蓄力时的姿势，这个动作是原来没有出现过的，看来原有武器也会增加许多新的招式。猫猫们也会像喝醉了一样做出非常规的动作。

亮点④ 新街道 新村落

“被沙漠包围的街道”和“坐落在海中的村子”便是《MH3》中玩家在线和下线时的新据点。这两处将是全新的场景，玩家找不到前作中的任何影子。从据点坐落的位置我们可以也大体上猜出，新加入的场景“孤岛”将是游戏中最先出现的地图，初期的任务和装备也将围绕着孤岛进行。至于在线部分，现在公布的信息还不多，相信Capcom会针对WII的网络架构为玩家制定出更加合理的在线模式。

虽然现在的开发度还不高，但是《MH3》离我们并不遥远，Capcom已经公布今年10月举办的TGS将提供游戏的试玩，让我们共同期待吧！





CONTENTS

游戏机实用技术
中国电视游戏第1刊



总第210期 9B

COVER STAFF
封面用图：《西格玛倍音》
封面设计：一刀

©SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights reserved.

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

新闻资讯 NEWS & PREVIEW



焦点 P1 狩猎之魂再燃 怪物猎人3 最新情报火爆公开

游戏情报站 —— 4
排行榜 —— 12
新作短波 —— 34
黄金眼 —— 38

游戏情报站要闻

PS3《白骑士物语》圣诞启程！ 4
X360销量陡增5倍 4
无双武将变身超级塞亚人 5
《光环战争》开发商解散 6



P14 前线狙击 光明力量 羽翼

前线狙击

光明力量 羽翼 14
羁绊 黄金之绊 16
葛叶雷道对阿巴顿王 18
弧光幻想曲 20
机动战士高达 高达对高达 22
空中杀手 无罪王牌 24
鹰击长空 26
暴雨 28
镜之边缘 30
信赖铃音 肖邦之梦 32

实用技术 GUIDE & REVIEW



P56 攻略透解 蓝龙PLUS



P68 次世代机车王者PK



P40 无尽的未知



P48 口袋妖怪 白金

游戏进行时 —— 74
软硬兼施 —— 76
掌中天地 —— 78
PS2殿堂 —— 80
X360全方位 —— 82
PS3 HOME —— 83
Wii世代 —— 84

特快专递

非洲 64
孢子 66
次世代机车王者PK 68
《机车风暴 太平洋裂谷》VS《完美机车》试玩全解析

研究中心

西格玛倍音 70
灵魂能力IV 72

读编交流 EDITOR & READER



本期责编 玛娜
同玩游戏 共享生活 天下玩友是一家



P113 编辑部落 上帝物语

读编往来 —— 114
问题小卖部 —— 120
小编寄语 —— 122
游风艺苑 —— 124
天下聚会 —— 125

收藏者：

收藏日期：

游戏文化 GAME & CULTURE



P85 特稿 剑·魂·传·说 灵魂能力系列 故事设定综述



P102 绘梦人 女神侧身像2 北欧女神的镇魂歌 希尔梅丽娅



P92 特别企划 网络·游戏 新时代游戏入手计划

邪魔院 —— 97
自由谈 —— 100
影漫搜查线 —— 106
游乐传音 —— 108
多边共享区 —— 110

Gamehall

本期DVD光盘精彩内容







新作影像集锦
《职业进化足球2009》
《NBA2K9》广告二则
《战国BASARA 战斗英雄》
《异说 最终幻想》
《求生之路》
《天诛4》
《超级机器人大战Z》
热血宣传影像

试玩影像集锦
《机车风暴 太平洋裂谷》
火爆试玩
《星球大战 原力释放》
试玩影像

游戏点评
《生化尖兵 重装上阵》

赛事集锦
TGB2008—红
精彩赛事集锦

热血最强
《战神 奥林匹斯之链》
全程最速

动画情报站

电影前线
《生化危机 退化》
《007 余温之恋》

Ending=Song
《龙珠DS》广告歌











信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

口袋妖怪 白金 ①	Nintendo ②	角色扮演 ③
NDS ④ ポケットモンスター プラチナ ⑤		⑥ 日版
2008年9月13日 ⑦	1～2人 ⑧	4800日元 ⑨
无对应周边 ⑩	⑪	对应玩家年龄：全年龄

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型，关于各种游戏类型的解释，请见本期特稿 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.对应的额外周边/备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

ARC	ARCADE，街机
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
Wii	Wii，Nintendo公司出品
Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

NDS

AWAY 混乱的迷宫 35
安妮的工作室 赛拉岛的炼金术士 34
孢子 38 66
光明力量 羽翼 14
绝对可怜小孩DS 第四子 75
口袋妖怪 白金 38 48
蓝龙PLUS 39 56
龙珠DS 38
洛克的挑战 74
你的勇者 36
女神侧身像 负罪者 36
突击队 钢铁灾难 74
西格玛倍音 70
旋律天国 金 75
勇者斗恶龙V 天空的新娘 75

PS2

葛叶雷道对阿巴顿王 18
女神异闻录 PERSONA4 99

PS3

FIFA 09 35
暴雨 28
打人要打脸 39
非洲 64
机车风暴 太平洋裂谷 68
镜之边缘 30
灵魂能力Ⅳ 72
生化尖兵 重装上阵 75
完美机车 68
星球大战 原力释放 38
鹰击长空 26

PSP

FIFA 09 35
机动战士高达 高达对高达 22
喧哗番长3 全国制霸 35
勇者别嚣张or2 36

Wii

FIFA 09 35
彩虹队长 39
怪物猎人3tri 1
海贼王 无尽巡游 第一章 随波荡漾的秘宝 39
羁绊 黄金之绊 16
空中杀手 无罪王牌 24
凉宫春日的并列 34
零 月蚀的假面 75
仙乐传说 拉塔特斯克的骑士 98

X360

FIFA 09 35
打人要打脸 39
镜之边缘 30
灵魂能力Ⅳ 72
生化尖兵 重装上阵 75
完美机车 68
无尽的未知 39 40
星球大战 原力释放 38
鹰击长空 26

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.com.cn
广告邮箱：ad@ucg.com.cn

总 顾 问：李子奇
社　　长：马　力
总　　编：司　马
编辑部主任：王　义
社长助理：杨　晶　王伊浩

执行主编：郑　翔
责任编辑：王　梓
本期责编：玛　娜
印务总监：肖明友
广告总监：刘　方

编　　委：冯　健　罗质彬　王锐愚　王宇飞　王　川　颜　君　许浩斌

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字:620000400011
组　　版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印　　刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2008年9月16日
定　　价：人民币12.00元

游戏情报站

NEWS GAME SPOTTING CRITICISM

栏目主持 星夜

新闻资讯 游戏情报站

本月大事记 DIGEST

09.08 EA宣布《哈利·波特与混血王子》游戏版将与电影一起延期到明年夏季，因而使其财年收入减少1.2亿美元。

09.09 Tecmo对Square Enix就收购提议被拒一事的提问做出解答，暗示SE态度强横是Tecmo选择Koei的主要原因。

09.09 微软宣布将会解散《帝国时代》的开发商Ensemble工作室，在《光环战争》开发完毕后，该工作室将彻底消失。

09.09 NBGI宣布将与法国Infogrames合作在欧洲设立游戏发行公司。

09.11 Capcom在其年报发布会中表示，有意寻求海外的合并与合作对象，并表示下一财年开始，Capcom所有主要游戏都将跨平台。

09.13 NDS《口袋妖怪 白金》发售，两日内销量即达96.7万套。

09.15 EA正式宣布放弃收购Take-Two，并结束与Take-Two的内部谈判。次日Take-Two股价狂跌28%！

09.16 世嘉召开2008秋季新作发布会，公开了《如龙3》等大作的详情，同时宣布一款以龙为主题的RPG大作正在开发中。

09.16 福布斯的报道显示，本财年任天堂平均每人创造了160万美元的利润，超过著名投资公司高盛。

09.16 育碧上海工作室宣布2009中国大学校园招聘项目正式启动。

09.17 PS3首款日式RPG大作《白骑士物语》确定为2008年12月25日发售。

09.17 Capcom首次公开了Wii版《怪物猎人3 tri》的大批详细资料，并确定该作将出席今年的东京游戏展。

NOTEPAD

软件 SOFTWARE PS3《白骑士物语》圣诞启程！





传统日式角色扮演游戏无疑是目前PS3最为匮乏的游戏类型，也是PS3在日本迟迟无法进入状态的主要原因。这种状态将从今年圣诞节开始逐步改变：SCE宣布其寄予厚望的PS3角色扮演游戏大作《白骑士物语》将于今年12月25日发售！本作的正式名称为《白骑士物语 古之鼓动》。

LEVEL-5开发的《白骑士物语》在2006年的TGS中首次公布就已经备受关注，“大”是该作的关键字，不仅主角会变身成巨大的骑士，而且还将出现被巨大生物驮在背上的移动城市等大魄力场景。可惜的是之后就没有多少新消息公开，去年TGS中提供的试玩版颇为令人失望，相信在今年的TGS中玩家就可以看到它真正的水准。从之前SCE公布的年度计划中也可以看到，本作将会是年内PS3在日本的头号重点游戏。LEVEL-5社长日野晃博表示，本作是他们所开发的游戏中规模最为庞大的一作，耗时三年，堪称“PS3的第一款超大作RPG”！



软件 SOFTWARE 《战国BASARA 战斗英雄》明春降临PSP

由于“《MHP》系列”在PSP上的热销，Capcom对PSP的支持力度也在不断提高，现在Capcom的又一个超人气动作游戏大作也将降临PSP。Capcom于9月16日正式宣布，PSP版《战国BASARA 战斗英雄》将于2009年春发售。

本作并非移植游戏，而是针对PSP特点开发的原创新作，游戏类型方面也从原来的无双式动作游戏改为大乱斗型游戏，玩家可以通过PSP的无线通信功能，与好友进行一对一决斗，或者组成二人一组，进行2对2的组队战。在画面的左上方有一条“战力槽”，这是决定胜负的关键，代表敌我双方的战斗力对比，战力槽降到零即败北。而只要战力槽还有剩余，就可以在战斗中得到复原。







硬件 HARDWARE X360销量陡增5倍



微软最近在全球范围内将X360的售价平均降低了50美元左右，销量自然是立竿见影地提高，虽然微软官方并未发表具体数字，但不少零售商反映，X360降价当周末，三种机型的销量都有100%的增长幅度，“某些型号”的销量甚至达到了上一周的6倍！

分析家Michael Pachter认为，由于X360目前性价比最高，而且游戏阵容丰富，因此将会在年末商战中获胜。但SCEA公关部发言人Julie Han说：“我们对假期商战充满自信。我们当然也注意到了(X360)降价带来的销量提升，但在长期竞争中它又能维持多久呢？”

软件 SOFTWARE 世嘉的樱花与龙

世嘉于9月16日在东京召开2008秋季新作发布会，除介绍了几款已经公布的游戏外，也表示其正在制作一款以“龙”为主题的角色扮演游戏新作。本作制作人为小玉理惠子(代表作：《梦幻之星》、《永恒的阿卡迪亚》)，导演为新纳一哉(代表作：《世界树的迷宫》系列)，音乐由古代佑三(代表作：《莎木》、《世界树的迷宫》系列)负责制作。在目前公开的官方网站中，可以看到以樱花为背景，以及一只飞龙的剪影形象。



特报 SPECIAL 任天堂：今年人均印钞160万美元



任天堂"印钞票"的事实地球人都知道，但是它的"印钞"速度到底有多快呢？最近《金融时报》的一份报道显示，今年任天堂平均每个员工创造了160万美元的利润。这是将任天堂最近公布的财年收入预期除以其不到3000人的固定职员计算出来的，这样的员工创收水平已经远远超过了谷歌和高盛。搜索引擎巨鳄谷歌的员工平均年创收为62.6万美元，投资公司高盛为124万美元。

但任天堂员工的创收水平虽高，其薪资水平比起高盛却相差数倍。2007年高盛员工的平均年薪为66万美元，而任天堂为9万美元，不过这样的薪资水平在游戏业内已经是相当可观的了。一位任天堂员工告诉《金融时报》："我们没有享受到成功，只发现加班时间延长了。"但文章中特别指明，这名员工在说这话时"没有表示出任何不满"。

我最初想到的创意是做一个让诺克斯维尔那样的角色蹲在马桶上的游戏。



著名制作人须田刚一表示，他在无意中想到著名笑星乔尼·诺克斯维尔蹲在马桶上的样子，于是决定根据这样的感觉设计了Wii游戏《英雄不再》。

我从没见过需求量大成这样的，我知道他们一直在加大产量，但是依然到处都在缺货。

GameStop

美国零售商GameStop首席执行官Dan DeMatteo最近表示，Wii依然处于极度缺货中，今年圣诞期间无论如何都无法满足需求。

业界声音

长此以往，作为游戏本质的"快乐"、"感动"和"心"，势必将渐渐离我们远去……



小岛秀夫最近在小岛工作室的招聘网页中表示，游戏业正面临创作危机，厂商都是通过广告宣传吸引玩家，而不是凭借游戏本身的乐趣，长此以往游戏将会变质。但无论时代如何变迁，小岛组的惟一目标就是"制作能够被人们永远记住的游戏。"

业界声音

软件 SOFTWARE 无双武将变身超级塞亚人



◀无双觉醒状态下的赵云和孙尚香。

Koei近日宣布了旗下最著名的品牌"《无双》系列"在PSP上的最新作——《真·三国无双 MULTI RAID》。正如其标题所强调的，本作将着重突出多人合作的乐趣所在，最大支持4人联机。在游戏中玩家制压据点后可以取得各种素材，利用这些素材可以拿到锻冶屋中打造各种武器，部分素材还可以用来强化武将的动作要素。武将培育的自由度将是历代最丰富的。

而游戏最大的噱头是新增的真无双觉醒系统。当玩家在战场上满足特定条件时，就可以让武将解放究极的力量而变身。变身后角色的造型会发生很大的变化，目前公布的赵云变身就颇似超级塞亚人。

事件 EVENT 《MGS4》主力加盟《光环》

不久前，《潜龙谍影4》的助理制作人Ryan Payton表示他已经离开Konami，因家庭原因而返回美国。最近有传闻称，微软已经招募了Payton，让他参与大导演彼得·杰克逊制作的《光环》新作。目前微软正在为该作广募业界精英，Gearbox公司的首席技术官Corrinne Yu也被微软聘为《光环》新作的首席引擎架构师。



Payton是《MGS4》团队中知名度仅次于小岛秀夫的主力人员之一，他为该作带来了更能为欧美玩家接受的操作方式。

事件 EVENT SE：Tecmo你凭什么不卖给我？

自从收购提议被Tecmo拒绝之后，Square Enix虽然很识相地不再死缠烂打，但依然感到大惑不解。于是针对此事向Tecmo提出了三点询问事项：

1. Tecmo不同意"友好收购提案"是否因为Koei？
2. 如果回答是肯定的，请说明Koei比SE好在哪里？
3. 如果回答是否定的，请说明Tecmo还有哪些更好的方案？

对此，Tecmo于9月9日作出回答，"Square Enix公司所提出的提案不仅限时1周，而且从提案的内容来判断进行协商的余地很小。另一方面来自Koei公司的提案不仅有充裕的时间进行经营一体化的协商，而且最终很可能提高本公司的企业价值，因此决定与Koei公司开始商讨经营一体化相关事宜。"

看来在此事件中过于自以为是的SE是时候清醒一下了。



我哪点比他差了？（设计台词）

RUMOR 流言板

《GTA》登陆Wii？

Take-Two发言人Ben Feder最近表示，Take-Two与任天堂的关系十分密切，而且除了NDS的《横行霸道 唐人街战争》外，双方正在合作进行一个"耗费大量时间及人力的项目"。传闻称该作正是《横行霸道》的Wii版新作。由于之前的超暴力游戏《Manhunt2》已经登陆Wii，而且任天堂也已经表示希望Rockstar能够在Wii上制作《GTA》，以Wii今时今日的地位，以及任天堂希望开拓成人市场的决心，为Wii制作一个《GTA》完全是合情合理。



可信度 ★★★☆☆

Bungie新作即将降临？

据英国媒体报道，Bungie将于近期在欧洲举办的会议中公开他们的最新作，该作曾计划在E3上公开，并放出倒计时，但当倒计时即将结束时却被微软紧急叫停，据说是因为微软发现索尼在当届E3上并无杀手锏，因此决定将该作的公布时间延后。微软互动娱乐部副总裁Don Mattrick曾表示本作将会是《光环》相关作品。此外，同一个消息来源还指出，Rare的重要新作也将在该会议中公布。



可信度 ★★★★☆

谷歌进入游戏业？

据《福布斯》杂志报道，谷歌将很有可能进入游戏产业，继续其与微软的全面战争。据称谷歌的第一步很可能是收购《半条命2》的开发商Valve公司，借助其著名的游戏下载服务Steam延续谷歌的网络战略，让下载逐步成为今后游戏发行的主流。"The Inquirer"网站报道，谷歌也许近日就会有所行动。而且此前Valve的Doug Lombardi也曾表示有兴趣与买家接触。

谷歌之前推出的Lively网络服务与《Second Life》相似，初期人气很旺，但之后就暴露出诸多不足。不过谷歌染指游戏产业的意图已经十分明显，主攻网络下载的Valve确实是一个非常合适的收购对象。

可信度 ★★★★☆

特报 SPECIAL Capcom杜绝独占，欲跨国联姻

当Square Enix、Tecmo和Koei等公司都在日本的弹丸之地寻求合并对象时，一向放眼全球的Capcom希望能够跨国联姻。在9月11日的年报发布会中，Capcom表示作为其全球扩张计划的重要环节，他们将会向海外厂商“积极寻求友好的并购与合作”。

Capcom在报告中说：“为了确保稳定和可持续的发展，我们必须在更大的海外市场扩张业务，那里才有足够的发展空间。因此我们不打算与日本的任何游戏发行商或玩具制造商合并，因为这对于提高我们的海外销量没有任何好处，反而会限制我们的授权业务。”



目前日本本土在Capcom的家用机游戏业务中占53%的比例，北美占28%，欧洲占19%。未来，Capcom的目标是北美占一半，欧洲占30%，日本本土为20%。Capcom指出，《丧尸围城》在日本销量只有5万，而全球销量135万；《失落的星球》日本销量15万，全球达200万。Capcom表示：“家用机游戏市场过去是以日本为中心，但这已经成为过去。现在主力已经转移到海外，游戏产业正向全球扩张。”

Capcom还在他的声明中进一步强调跨平台发展策略，宣布：“下一财年之后，我们的所有主要作品都将会是跨平台游戏。”下一财年Capcom将推出78款游戏，总出货量预计可达1700万套。

抄袭也算是一种拍马屁，所以我们现在很高兴。



美国任天堂总裁雷吉在谈到X360的“替身”系统时表示，微软这个明显抄袭了Mii的系统显然是对任天堂的肯定，也算是讨好任天堂的表现。

“替身”系统是Mii公布之前我们就已经有的创意。



也许是响应雷吉的马屁论，负责X360“替身”系统开发的Rare公司美术主管Lee Musgrave表示他们真的没有抄袭。

他们的技能已经不适合当今市场。



彼得·摩尔离开微软后发表了不少抨击微软的言论，最近又在英国《卫报》的网站采访中表示，Rare的光辉时代早已过去，现在已经落伍了。

业界声音

我们的成功正在影响硬件商对于下一代主机的设计方向。



AB首席执行官Robert Kotick最近表示，他们已经成为所有第三方厂商里给硬件商创造利润最多的厂商，同时也是权利金支付得最多的厂商。他同时表示希望PS3在市场上能再活跃8年时间。

其实我们曾要求把公司叫做“Blizzard Activision”。



暴雪联合创始人Frank Pearce表示，在公司名的先后顺序上曾经有过争论，但是考虑到字母顺序他们还是屈服了。

对我们来说，现在这种并购会谈属于家常便饭。



Square Enix社长和田洋一表示，虽然没能收购Tecmo，但是SE仍然在寻求其他并购对象，他们已经与很多公司进行接触，有日本的，也有海外的。

业界声音

事件 EVENT EA放弃收购，T2股价狂泻

8月份EA与Take-Two定下的合并最后期限已到，这两家互相僵持的公司最终没能走到一起，但Take-Two表示邀请EA参与其有关合并事宜的内部谈判，暗示还有转机。但9月15日，EA正式宣布放弃收购Take-Two，并结束与Take-Two的内部谈判。Take-Two则表示他们正在与其他潜在的合作伙伴接触。

由于EA的收购意向一直是Take-Two股价保持于高位的主要原因，因此合并案流产之后，Take-Two股价的狂泻在所难免。9月16日，Take-Two股价下挫28%。目前Take-Two的股价已经从最高位时的28美元跌到17.36美元。更糟糕的是，与EA关系颇为密切的Rockstar高层可能将与Take-Two分道扬镳。分析家Michael Pachter透露，Rockstar创始人Houser两兄弟很可能在2009年2月与Take-Two的合同到期后转投EA，届时也有可能出现各公司围绕这两兄弟的高价争夺，如果他们离开Take-Two，未来《GTA》的销量将受到严重影响。而如果Houser两兄弟选择留下，Take-Two必然要提高其报酬。目前Houser两兄弟可以从《GTA》的销售收入中抽成15%，未来至少要增加到20%。有消息说，Houser兄弟与Take-Two的合同即将到期，是EA放弃收购的真正原因——因为EA一直都是冲着Rockstar而来。不过也有消息说真正的原因是8月份《GTAIV》的销量在美国跌到了第46名。

事件 EVENT 《光环战争》开发商解散



人们都期待着《光环战争》像当年振兴主视角射击游戏的《光环》一样，让原本只在PC上流行的即时战略游戏在家用机上掀起风暴，然而不幸的是，游戏还没发售，它的开发商Ensemble工作室就被微软解散了，对于所有喜欢《帝国时代》的玩家来说，这无疑是一个沉痛的打击。

微软于9月9日证实了坊间的传闻，宣布《光环战争》明年初发售后，Ensemble工作室将随之解散。微软在声明中表示，Ensemble的《帝国时代》和《神话时代》等游戏系列对业界做出了价值无法估量的贡献，这次解散该工作室，与其游戏开发人员和《光环战争》的开发质量无关，“事实上很多有机会体验《光环战争》的人都同意它将成为一款美妙的游戏。”

微软表示，Ensemble的领导团队将会成立一个新的工作室，而且已经与微软达成协议，将会在《光环战争》发售后继续对该作提供支持。至于关闭Ensemble工作室的原因，微软表示主要是出于财务考虑，只有这样才能让微软游戏工作室继续成长。微软将会尽量把Ensemble工作室的员工分配到公司内部的其他岗位。



Ensemble工作室的代表作“《帝国时代》系列”目前全球累计销量已超过2000万套，微软于2001年收购该工作室。

事件 EVENT 菲尔·哈里森挖索尼墙角

今年2月，前SCE全球工作室总裁菲尔·哈里森愤然辞职，转而成为Atari总裁。现在又有一位SCE高层追随着他来到Atari。美女制作人Paulina Bozek因为开发了销量超过1500万套的“《歌星》系列”，因而成为SCEE伦敦工作室的主力，这次她转投Atari，将会掌管其在伦敦新成立的工作室，负责今后的网络游戏发展计划。



软件 SOFTWARE 血统叛乱！新《铁拳》今冬登陆街机

在9月18日至20日召开的第46届日本街机展中，《铁拳6》加强版成为众人的焦点。除现场提供试玩，NGBI还公布了大量新作情报。该作正式命名为《铁拳6 血统叛乱》(BLOODLINE REBELLION)，最大的变化是追加了一男一女两位新角色。男性新角色拉斯，官方定义为“新时代的叛逆者”，很可能是除三岛财团和G社以外强大势力的领军者；而女性角色阿利莎则是一名机械少女，有着有别于以往所有《铁拳》角色的科幻般的攻击方式。除此之外，本作还会增加新场地，新服装，新道具，新发型等内容，同时也会对原有角色的招式进行调整。街机版预定会在2008年冬季推出。



特报 SPECIAL 育碧上海2009校园招聘启动

育碧上海工作室于9月16日宣布其2009年中国大学校园招聘项目正式启动。

作为世界闻名的育碧游戏集团开发力量的一部分，自1996年成立以来，育碧上海工作室已经完成了多个畅销全球的游戏系列，包括《雷曼》、《分裂细胞》、《幽灵行动》等。

针对2009年中国大学校园招聘，育碧上海推出其全新的招聘网站，招募全国优秀毕业生。此次招聘，将由线上测试开始。之后，育碧上海将组织专家队伍，分赴全国各大高校进行校园宣讲。育碧上海2009年中国大学校园招聘开放的职位包括：测试与质量管理、程序开发、动画、美术设计、音效设计、游戏与关卡设计/创意指导。具体职位以及最新的活动进展，请登陆育碧招聘网站：

http://jobs.ubisoft.com.cn

在PS2时代我们只要顾着一台主机就可以了，现在又是掌机、又是Wii、又是PS3和X360，要花那么多钱和资源，实在太头疼了。



当多数第三方都对跨平台欢欣鼓舞时，Koei创始人襟川阳一却表示一家独大的PS2时代令人怀念，跨平台实在太浪费资源了。

业界声音

软件 SOFTWARE 《龙之子对Capcom》降临Wii



Capcom宣布，集合龙之子公司众多漫画英雄角色与Capcom众星的格斗游戏《龙之子对Capcom 跨世纪英雄》将于12月11日推出Wii版。Wii版将收录多名独家角色，包括已经确认的——超猥琐“喷嚏大魔王”。

此外，在Wii版中也专门针对其手柄体感功能而设计了众多迷你游戏，例如把遥控器当作光枪使用的射击游戏，类似于《轻松头脑教室》的测验游戏，以及可以用甩动遥控器手柄的方式让隆发波破坏障碍物的迷你游戏。这些游戏最多可以四人参加。

INFO 新闻短波

哈利·波特迟到半年

由于华纳兄弟影业公司的《哈利·波特与混血王子》延期到明年夏季上映，EA也于9月8日宣布该片的游戏版将延期到明年夏季与其同期上市。为此，EA预计其本财年销售收入将减少1.2亿美元。对于其他游戏公司来说，这可能是一个无法承受的数字，但EA表示，他们本财年总收入预计将达到49～51.5亿美元。

《街霸》电影上映日确定



Capcom宣布电影版《街头霸王 春丽传》将于明年2月上映，家用机版《街头霸王IV》将会借其东风，于2009年3月31日之前推出。

《星海4》试玩

Square Enix目前已公布其2008东京游戏展的出展游戏名单，虽然《最终幻想XIII》仍然是以影像参展，但X360版的《最后的神迹》与《星之海洋4》这两款角色扮演大作届时将首次提供试玩。Square Enix此次将携32款游戏参展。

Capcom技术日本夺冠

近期在日本召开的“CESA游戏开发者讨论会2008”中，Capcom研发的次世代游戏引擎“MT Framework”以其优秀技术而被授予“程序/开发环境部门”的最优秀奖，这代表了日本游戏开发技术的最高荣誉。MT Framework是Capcom的镇社之宝，《鬼泣4》、《生化危机5》等游戏的出色画面都证明了它的实力。

《毁灭公爵》电影

《马克斯·佩恩》电影版制片人Scott Faye与3D Realms公司的Scott Miller目前正在筹拍《毁灭公爵》的电影版，电影将尽可能保留游戏版的标志性元素，原作开发团队也将全程协助电影拍摄。

《生化5》400人团队

将于明年3月发售的《生化危机5》预计本财年内销量将会达到230万套，是Capcom本财年首席大作。Capcom近日透露，本作的开发人员总数多达400人，其中包括大量参与外包制作的其他公司职员。游戏中的CG素材拍摄由一些电影公司负责。

怪物游戏

怪物级游戏《口袋妖怪 白金》于9月13日在日本发售，两日内销量即达96.7万套，再次展示其摇钱本领。

NBGI杀入欧洲

NBGI于9月9日宣布已经与法国Infogrames公司签订合作意向书，初步计划是NBGI出资34%，将Infogrames欧洲销售部门中分离出来的公司改造为NBGI的新发行公司，未来将使其逐步过渡成为NBGI的全资子公司。

《孤岛惊魂2》限定版

育碧日前宣布，《孤岛惊魂2》限定版将赠送一本画集、一本迷你攻略、一张幕后花絮DVD以及一张游戏世界的完整地图(面积达50平方公里)。



赤壁+无双

Koei宣布，《真·三国无双5 特别版》的电视广告主题曲为电影《赤壁》的主题曲《心·战》，该曲演唱者为在日本发展的四川籍藏族美少女歌手阿兰·达瓦卓玛。



10月2日：任天堂出击

《日本证券新闻》透露，任天堂将于10月2日召开“任天堂秋季会议2008”，届时将会公开“重要新产品”。任天堂通常不参加TGS，但是经常在TGS之前发布足以夺走整个展会风头的重量级产品。

DJ英雄

MTV网站报道，Activision Blizzard目前已经确认正在开发一款《DJ英雄》，不过由于涉及种类多样的音乐曲目的授权，虽然AB目前已经有环球公司为靠山，但在曲目授权方面仍然会极为棘手，这款游戏预计几年之后才会与玩家见面。

《小小大星球》发售日

SCEE宣布，被索尼定义为PS3年度第一大作的《小小大星球》将于10月24日在欧洲发售，美版与日版的发售日应该也相差不远。

儿童皆玩家

美国一家市调公司的调查显示，高达97%的美国儿童都经常玩游戏，其中男孩为99%，女孩为94%。

吉他泛滥

Activision Blizzard首席执行官Bobby Kotick近日表示他们将会继续扩张《吉他英雄》，在2010年，该系列游戏数量将达到现在的3倍！

加拿大游戏展

德国莱比锡游戏展(简称GC展)的组委会曾经宣布，他们计划在北美举办GC展，最近组委会透露，美版GC展的举办地可能不是美国，而是加拿大。因为欧美的众多游戏公司在加拿大都有大型游戏工作室。

《COD6》明年发售

Activision Blizzard高层Mike Griffith日前确认，由Infinity Ward开发的《使命召唤6》预计将于2009年发售，这将成为系列的又一次突破。

《起源计划》更名



由于恐怖主视角射击游戏《灵异恐惧》的开发商Monolith公司与Vivendi Games公司分道扬镳，因此没有商标权的他们无法将续作定名为《灵异恐惧2》，只能取了个《起源计划》(Project Origin)的名字。但最近随着Activision与Vivendi Games的合并，开始扔掉了很多品牌，Monolith也趁此机会买回了《灵异恐惧》的商标权，目前已经决定将该作正式定名为《灵异恐惧2 起源计划》(FEAR 2: Project Origin)。游戏将于明年2月10日在X360和PS3上推出。

新闻综述 REVIEW

PS3的白骑士

《白骑士物语》能否成为拯救PS3的骑士？指望这样一款原创游戏就能让PS3从此在日本飞黄腾达自然是不可能的，游戏本身的素质到底如何现在谁也说不准，从去年的展出效果来看确实是令人担忧，不过这时隔一年会有多大的进化也不好说，可以肯定的是，今年的TGS《白骑士物语》在索尼展台上必然是一个展示的焦点，届时大概就可以粗略估计一下它的前景。

PS3发售了将近两年，至今还没有一款拿得出手的日式RPG，号称五大厂商联手打造的《交叉利刃》获得了日本媒体的恶劣评价，这个低投资的小众向游戏自然是不能指望的。《信赖铃音》的PS3版上市在即，但真饭们想必都已入了X360，移植游戏从来都是靠





不住的。在目前的已知阵容中，只有《白骑士物语》能够拿得上台面，比起RPG大作不停出击的X360，PS3的处境实在很尴尬。更加令人疑惑的是：SCEJ这几年到底都做了些什么？除了试玩性质的《GT赛车5 序章版》外，我们看到的只有各种PSN游戏以及《非洲》这种明知道不可能好卖的游戏，大量的人力物力投入到对主机销量没有任何提升作用的二三线游戏，自己都拿不出大作，又怎能令第三方投入血本？如今PS3需要的是一个"拐点"，明年的《最终幻想XIII》最有希望成为"拐点"，而在此之前，需要一个逐步推高声势的过程。2001年初到2001年中之间PS2在日本超大作一字排开，只用了半年就完全扭转了一年前没游戏可玩的局面，PS3是否也有类似的安排？《白骑士物语》能否成为起点？TGS也许能告诉我们答案。

点燃秋季战火

从X360全球大降价之日起，火热的秋季商战就已经爆发。X360成功打



响了第一炮，在美国和日本都摆脱了几个月来的颓势，欧洲方面更是在6个月内连续两次大降价，微软同时不断向媒体吹风：就算打不过任天堂，至少可以干掉索尼！

X360在日本降价当周，销量从上一周的843台直线增加到28681台，《无尽的未知》当周销量86708套，至此，X360在日本的累计销量已经达到71.7万台。微软一直梦想的百万目标实现在望。微软也履行了对SE的承诺，《无尽的未知》在北美发售当周，在微软的宣传赞助下，广告攻势可谓铺天盖地，如果它的美版销量达到令人满意的数字，SE必然进一步向微软倾斜。

饥饿的狼

真是人不要脸则无敌，摆出一副臭架子、只给人7天时间的SE被Tecmo拒绝之后，居然发出"三点质问"，这就像财主逼婚不成，却喝问人家怎么就选了个穷小子？而且还把这"质问"公开化，好像是嫌脸丢得还不够大。SE依然像饥饿的狼一样寻找着猎物，但如果不改变这种捞小便宜的投机精神，恐怕是找不到什么好猎物了。

★本期之星 怪物猎人3



去年的这个时候，《怪物猎人3》从PS3叛逃到了Wii，在日本游戏业界引起轰动，时隔一年，在TGS即将召开之前，Capcom终于公布了游戏详情，也宣告了在没有任天堂的TGS里，Wii依然会成为万众瞩目的焦点。当然，玩家们更关心的是《怪物猎人携带版3rd》，而以目前该系列在日本的人气，家用机版借势崛起几乎是可以肯定的，大批索尼系玩家因而叛逃到Wii恐怕是不可避免的。但Capcom在同一个时期发表了"今后主要大作都将跨平台"的誓言，这是否暗示《怪物猎人3》有望回归PS3？

REVIEW

图说新闻 SCENE



■明年流行吃豆人

这可不是什么Cosplay秀，它是在伦敦时装周的T型台上出现的"2009春夏时装"，它的设计师Giles Deacon一定是个《吃豆人》的铁杆粉丝。它的好处是显而易见的，回头率绝对百分两百，骑摩托车也可以戴上一个，就是和男友亲热时可能要麻烦一些。

为了宣传《黑道圣徒2》，发行商THQ可谓无所不用其极，不仅邀请了一个色情电影明星挂牌当"制作人"，连总统候选人也不放过，民主党的奥巴马将会在本作中以反面形象登场。不知道这是否会影响广大玩家选民的投票意向……

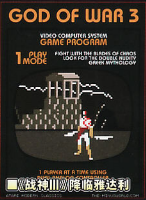


■奥巴马助威



■洛克大叔

超级复古的《洛克人9》在网上刮起了一股超级复古风，纷纷有业余画家们为它设计FC风格的封面。虽然这个洛克大叔实在是很雷，但比起有"史上最烂封面"美誉的FC一代美版《洛克人》封面，它已经算超绝美形了。



■《战神III》降临雅达利

继《生化奇兵》等大作纷纷重返GB之后，又有一批超大作回到了更古老的时代：《战神III》、《生化危机5》、《光环3》纷纷登陆雅达利？这次不是游戏设计大赛，而是仅限于封面设计，不过搞不好过几天就真有雅达利版出现了。





■小小大广告

这个跟杂草一般高的小广告牌总共只有100个，要是找到了他肯定比收集游戏的全部隐藏要素还要有成就感！与一般伫立在路边的大广告牌不同，《小小大星球》另辟蹊径，用迷你广告牌反映它的"小小"主题，现在"寻找广告牌"已经成为美国PS3玩家们生活中的乐趣之一。

现在都流行让玩家自己找广告吗？《小小大星球》搞了迷你广告的噱头，EA的《孢子》也不约而同的搞出同样的创意。位于旧金山联合广场某大楼上的《孢子》广告牌只有14×6英寸，需要用望远镜才能看到……而EA真的在附近路边给人们准备了望远镜，过往行人纷纷驻足。



■望远镜看广告

SCENE

谁的Home?

丁丁视点

这么多年过去了，大家看电视的时候大概已经对于各种各样突然插进来的广告习以为常了，在黄金档期的电视剧里突然给你插一段“专业生产，品质保证，名牌产品，让人放心，还实惠。XX慧幼婴幼儿奶粉，我信赖。”这样的低级广告估计除了让人有点麻木、有点恶心，也就是按动遥控器赶紧换台。

而最近在编辑部的大电视前亲眼见识了PS3上的梦幻计划Home之后，我不禁也开始了杞人忧天式的担心。没错，在这个房价高涨到能让你当一辈子房奴的时代，能在Home的虚幻之地随手买一套拥有无敌海景的别墅的确让人非常开心。但看到Home世界广场上已然立好的一座座广告牌，你大概就开心不起来了。索尼虽然一直谦虚地表示Home还没准备好，但广告们大概早已准备好了。

在今年的E3发布会上，索尼也向记者们确认，不仅仅育碧和EA这样的大牌游戏公司将会进驻Home，包括耐克等非游戏的厂商也会进入。这简直就是《第二人生》的主机翻版，也就是说在可以预见的未来，所有和玩家有关的广告商会慢慢的进入这个空间。当被问到建立类似的Home空间的价格是否已经最终确定，索尼美国分部的总裁Tretton还表示，”这种价格的制定是一项很重大的决定，我们想向人们展示我们的商业模式将会有很好的回报率。”一切看起来似乎都很美好。

“如果不能给玩家带来高质量的游戏体验，那么在Home这样的计划上花费再大的人力财力意义到底有多大呢？”

▲索尼的Home玩家社区计划正成为一个滚雪球工程，最近推出的测试版只不过是这个梦幻计划的冰山一角。



不过等等，这还是索尼曾经公布过的那个Home吗？

当Home的雪球越滚越大的时候，回首看去Home真的是玩家的家么？一个让玩家们聚在一起，共同分享游戏进行沟通的社区计划现在好像已经逐渐滑向一个Matrix般的无所不包的无底黑洞。你可能会反问，既然Home是对玩家完全免费，即便加入广告加入各式商业元素，玩家难道不是最终的受益者吗？

恐怕不是这样，玩家购买一台家用游戏机其实不仅仅是对于主机硬件的认可，而是对未来游戏软件的期许。就像买电脑是为了用软件一样，买游戏机如果没有游戏的保证，如果不能给玩家带来高质量的游戏体验，那么在Home这样的计划上花费再大的人力财力意义到底有多大呢？

撤去《8天》、《大逃亡》，调集欧洲工作室的力量，放弃一些本可以独占的第三方游戏，只是为一个离游戏这个核心太远的目标，价值到底在哪里。尽管索尼的高层一再强调PS3的10年产品周期，但听起来那更像是给广告商们开出的定心丸。说到底索尼现在是在未来而战，为制定标准而战。



▲Home中玩家替身站在电影院前，影院的电子屏幕上正在宣传索尼旗下的热门电影品牌《蜘蛛侠》。

一切归零

玛娜视点

“零”这个词在日语中就是用来表示幽灵的词，它指的是一种存在却又虚无缥缈的状态，而这款新作发售之后，“《零》系列”终于和字面上的意思一样，一切又重新回到了原点，菊地启介、柴田诚和须田刚一这个新结成的组合还需要再一次铆足劲挑战由自己一手创立的系列，因为如果说《零 红蝶》是峰顶的话，现在这个系列已经跌入了接近谷底的地方。

Tecmo知名度最高的几个系列中，《零》算是一个，但是，《零》也和大多数恐怖题材的作品一样，未能免俗地在叫好不叫座的尴尬位置上左右徘徊，甚至是评价最好的《零 红蝶》也只卖出了10万余套。在PS2末期推出了《零 刺青之声》后，Tecmo一直在冷眼旁观业界的风云变幻，试图给这个潜力还未被完全发掘出来的系列寻找一个家底殷实的婆家，最后，它选中了最接近自己要求的Wii。



▲本作的人物设定算是系列中最有特色的一作，只可惜美好的角色与美好的剧情往往无法兼得。



▲游戏中最为核心的“开花”，正是安全的它将玩家年龄有效地降到了15岁以上。

由于众所周知的原因，Wii上的恐怖游戏数量屈指可数，《零》的介入必将一举垄断这个玩家基数极大的恐怖题材领域，同时，任天堂也深知Wii的软肋，为了让Wii游戏更为多元化，一直以来都保持着良好口碑和质量的《零》也是他们最好的选择。然而，这次本该双赢的合作并没有得到圆满的结局，玩家普遍对剧情、CG甚至是操作表示出了自己的遗憾与不满。

《零 月蚀的假面》不幸遭遇滑铁卢，其原因并不仅仅是单方面上的。与任天堂合作后受到的种种限制自不必说，相信系列玩家都明显感觉到本作和系列前作的巨大差异：像前几作那样动辄断手刺青的残忍画面一次都没有出现，取而代之的是脸部“开花”的画面，这使玩家对最终BOSS的同情与理解度大幅下降；游戏中所有牵扯到“特别”感情的地方都被刻意在主线中去除，而以文件的形式隐晦地表达出来，使剧情前所未有的纯洁简单，也正是因为这个原因，本作的最终BOSS成了一张几乎什么都没有写的白纸，全然不复系列之前的灵气，甚至连Wii手柄的操作都设计得非常生硬。

“因为如果说《零 红蝶》是峰顶的话，现在这个系列已经跌入了接近谷底的地方。”



▲须田刚一也加入了本作的开发，相信游戏中新增的与之前风格相差甚远的“灵石灯”与他有着莫大的关系。

除了游戏在方向上的渐行愈远外，另一个原因自然与近期最大惊爆“板垣伴信愤而出走，Tecmo惨遭收购”系列事件难脱干系。值得注意的是，在板垣离开之后不久，Tecmo便匆匆公布了《零 月蚀的假面》的发售日期，此后，仅仅花了一个多月左右就在7月31日将新作迅速推出，除了宣传期极为短暂之外，游戏中还残留着大量明显的赶工痕迹：灵收集列表中明明预留了空栏却无法拍到对应的幽灵；游戏通关后出现的“Extra”中出现了无法解开封印的道具栏；游戏中出现会导致游戏无法进行的BUG；还有一些明显应该有相关描写但却匆匆略过的幽灵，半成品的实质昭然若揭。

作为一个让许多不玩恐怖游戏的玩家都开始对恐怖游戏产生兴趣的系列，“《零》系列”未来的走向也牵动着许多人的心，在本作的失利之后，下一作能否力挽狂澜，在游戏素质与受众面之间找到一个平衡点？这将是所有系列老玩家所共同关心的问题。



死水微澜



曾被赞誉为上世纪英国最伟大经济学家的约翰·梅纳德·凯恩斯勋爵是趋势论的积极倡导者之一，他认为一切与市场经济相关的事物都按照客观规律运行着并可加以预期。不过凯恩斯也承认经常会有偶然的变数导致事物发展的趋势发生突变，也正是无法预测的变数，让这个“现代资本主义经济之父”的辉煌一生中亦因股市崩盘等变故先后遭遇了三次严重的破产危机。对于日本TV游戏产业的现状，我们完全可以照本宣科的套用趋势论的法则，而近日围绕着收购Tecmo发生的种种风波，偶然中也存在着必然的因果关系。

文 Darkbaby 美编 心の永恒

弱者同盟

所谓智者千虑、必有一失。纵然Square Enix社长和田洋一机关算尽，却也未曾料到Koei的横刀夺爱，平白为人做了嫁衣。

Koei的断然行动绝非心血来潮，显然是基于长期忧患意识所采取的明智选择。经过了前几年的飞跃成长，Koei得以勉强跻身日本六大第三方游戏发行商之林，然而无论资产规模还是游戏品牌数量都与Square Enix和NBGI等强强联手的巨头们相去甚远，支撑业绩的主打商品除了“无双”还是“无双”，作为会社奠基物的《信长之野望》等传统策略类游戏则日薄西山，虽然Koei一直在努力拓宽产品线和打开海外市场，但目前看来实在是收效甚微。在前一轮视频主机大战中Koei因全力押宝索尼PS2而一举成功，在本轮因袭以往经营思路的该社却陷入了极度危险的困境。PS3等高清主机销售的大不振显然出乎Koei的预料，双机种发售的《真·三国无双5》日本本土累计销量不过50万套，该社为了完成预定的销售目标，竟然“创造性”地采取了逆向移植策略。为了维持经营业绩的成长，Koei不得不毫无节制地竭泽而渔，2007年一年内居然在各大平台总计发售了七款“《无双》系列”游戏，这种经营行为对于品牌价值的破坏显而易见。虽然Koei 2007财务年度的决算报告还算光鲜，但却分明是“夕阳无限好，只是近黄昏”，海外业务的收益几乎可以忽略不计，Wii和NDS业务均毫无进展，而技术的滞后也严重拖累了该社的表现。面对日益激烈地市场竞争格局，Koei的实力显然过于单薄，该社不可能像SE那样动辄投资上亿美元去开发“水晶工具”，其研发力也远不足以应付全平台发展的未来趋势。



■《真·三国无双5 特别版》的出现是Koei的无奈之举。

Square Enix的阳谋给予了Koei经营层两方面的积极提示。一方面是严重的危机感：Koei原本是襟川阳一夫妇白手起家所创建，襟川家族在上市公司中并未绝对控股，财力也相当有限，一旦日后出现经营动荡，该社对于可能发生的企业购并同样毫无反抗能力（不排除SE曾经和Koei董事会进行过收购接触）。有了前车之鉴，Koei必然会对自身的潜在危机有所警醒。另一方面则是千载难逢的发展机遇：Koei突然意识到了合并是继续壮大发展的捷径，Tecmo无疑是最佳的选择目标。Tecmo的海外业务收益力高、产品线丰富等优势都恰好能有效弥补Koei的经营短板，而Tecmo的股价因为连番暴跌后已经大幅缩水，一旦合并提案成功后，襟川家族在新会社董事会里依然将占据绝对主导权。

在财力和品牌影响力等方面Koei显然难以望及SE的项背，但该社经营者在整个事件中表现出了相当高的商业智慧，充分利用了SE在“友好收购”背后所表现出的强横，以援助者的身分突然登场，在义理人情上取得了完全主动。虽然Koei当时的股票市值总额约为Tecmo的2.5倍，但却以谦恭的姿态主动提出了对等合并，与SE盛气凌人的吞噬姿态形成了鲜明反差，因此让Tecmo董事会迅速认同了平等合作的积极意义，于是乎两方合并道路上存在的诸多障碍被一举扫清。“收购”和“合并”这两个字眼的区别恐怕中小学生也都能完全理解，Square Enix为了实现集团内部的垂直统合经营，其采用TOB方式收购Tecmo的目的就是为了把柿原家族等前经营层完全排除出局（Taito的殷鉴在前），从而顺利全盘推行效率化的企业管理，其强硬的手腕必然引起Tecmo董事会成员的强烈反感，一旦出现了另外的选择，遭遇拒绝完全在情理之中。Koei所提出的对等合并案，且不论合并换股的优待条件可能要大大高于SE之前溢价30％的收购提案，虽然合并后柿原家族等前Tecmo董事会成员的股权比率将大幅缩水，但依旧能够对未来新会社的经营拥有一定的话语权，而且每年还能享受分红派息。选择合并在很大程度上顾全了柿原家族的颜面和切实利益，远非被强行收购后光身出局的羞辱感可比。

由于过剩自信的缘故，Square Enix此番着实吃了一个大大的哑巴亏，原本预料在如此恶劣低迷的世道里不会有其他对手敢于接手Tecmo这样的烫手热山芋，因此在收购提案时态度过于强硬（仅给了Tecmo董事会一周的答复期限），最终让Koei拣了个现成便宜。SE当然还可以通过证券市场对Tecmo实施强行收购，但由于失去了包括柿原家族在内全体董事会成员的支持，即便试图通过二、三级市场获得足够控股的有投票权股份，不但代价高昂且旷日持久，SE显然不会因一时意气去干这等两败俱伤的傻事情。更况且SE社长和田洋一现任CESA产业协会会长，若过于蛮横张扬，恐怕也会引起业界全体的强烈反感。Tecmo不是SE觊觎的第一个猎物，当然也肯定不会是最后一个，和田洋一近日在接受Gamasutra专访时再次重申了对收购的强烈欲望，他表示SE还在继续寻找合作机会，不管是日本国内还是海外。虽然和田氏对于收购Tecmo失败并未过多置词，然而该社的沮丧之情完全可以想像，类似Tecmo这等物美价廉的目标实在是可遇而不可求的，未来的购并之路势必更加艰辛。SE原本

期望在今年10月1日新会社体制诞生之日初步构建起未来发展的战略架构，由于操之过急导致了Tecmo收购案的意外出局，势必会影响到今后的战略部署。

Koei和Tecmo的梦幻携手应该算是典型的弱者同盟，合并后新会社以股票总市值计算依然处于日本六大第三方游戏发行商之末席，不过该社的整体实力已远非昔日之Koei可比，产品线分布更趋于合理，对海外业务的拓展能力也将大幅增加。不过笔者对于弱者同盟未来的业绩成长性仅表示谨慎乐观，毕竟Koei从来没有过大规模购并重组的成功经验，而且在提出合并案前显然并未经过有计划的调研和部署，因此两家企业文化差异巨大的会社在短时期内能否顺利融合确实很值得怀疑，如果无法在未来两三年内有效活用两社丰富的游戏资产，合并会社的经营业绩完全可能会出现负效应。事实上SE的收购或许更有利于保存和活用Tecmo的游戏财产，和田洋一团队有着丰富的整合管理经验，Taito的重振雄风便是有力的证明，况且“Square Enix”这个金字招牌的附加价值和流通渠道更远非Koei可以匹敌。

从Koei和Tecmo合并案最终落实后，相关三社股价的一时走势可以看出相当部分的市场投资者对现状表现了强烈的失望情绪，在Tecmo公开答复Square Enix相关质问的9月10日当日，三社的股价都出现了不同程度的下跌，其中Tecmo的跌幅高达7%左右，呈放量急挫的集体抛售之势。而Koei的股价在经历五连阴后，也于9月12日创下了每股1262日元的年度新低，跌幅累计达到了16%，投资者疑虑Tecmo混乱不堪的内部管理体制最终会波及Koei。



■《高达无双2》一开始就制定了全面跨平台的方针。

所谓“谋事在人，成事在天”，最终的结果往往未必就是最理想的结果。

死水微澜

Koei和Tecmo的合并声明中提到了“共同的危机感”，生存的危机感确实已经成为了许多日本游戏开发商的共同意识，技术和经营理念的落伍使得日系厂商与欧美同行渐行渐远。如果说上世纪末的《超级马里奥64》、《FFVII》和《生化危机》等众多游戏代表了业界的技术巅峰，现如今日本厂商却已经越来越无力拿出技术含量上与欧美厂商等量齐观的大型作品。由于企业管理者抱残守缺的消极经营理念亦导致了日本第三方游戏厂商无法适应日益瞬息万变的市场格局，在激烈的竞争中进退失据，最终导致了全面的衰退。现任Game Republic社长的冈本吉起近日公开宣称：“日本已经不再是游戏先进国家！”他认为：“（日本与欧美）不是渐渐拉开差距的程度，可以说是已经落后得太远了。”从冈本的访谈中我们还获得了这样的直观信息：在FC全盛的时代，日本厂商出品的游戏曾经占据全球市场份额的70%以上，如今则已不到20%。


■Koei名誉会长襟川阳一

或许用EA和Square Enix两家著名厂商的势力消长可以进行最直观的比较：1997年EA和Square曾经共同组建全球游戏发行渠道，当时两社的年度游戏发行数量在伯仲之间。随着岁月变迁，如今强强联手后的Square Enix每年的游戏发行数量仅相当于EA的八分之一。从游戏发行总量看，SE比之当年Square似乎并未有明显衰退，但EA却已非当年之吴下阿蒙。虽然诸如《MGS》、《生化危机》乃至《灵魂能力》等一些日本第三方游戏依然在全球热销，但这些作品的市场支配力却已经越来越弱，人们更关注《光环》或《GTA》这样的欧美系超大作。

NDS和Wii这两款任天堂大杀器取得的压倒性胜利也给日本游戏厂商造成了沉重的打击，大多数第三方从一开始就押错了筹码，导致平白错失了一次难得的发展良机。至今为止，在Wii平台获益最丰厚的竟然是Activision Blizzard和育碧等几家欧美发行商，这样的结果恐怕连任天堂自己也会感到啼笑皆非吧？日本游戏厂商正日益丧失市场的洞察力，在高清游戏平台固然无力和欧美厂商拮抗，而对Wii又不得其门而入，根据任天堂最新的财务报告显示，预测截止2009年3月末Wii的全球发行总量将达到4450万台，从而进一步确立领先地位，日系厂商对于日益明朗化的未来趋势并非毫无觉察，现状已经让他们不得不有所行动。Koei名誉会长襟川阳一近日在接受采访时表示：“Wii平台已经完全具备了让第三方获利的条件……”

任天堂社长岩田聪早在2006年TGS的基调演讲中就宣告了TV游戏业一强皆弱的时代已经终结，许多第三方厂商直到近期才深刻领悟到其中的玄机，随着索尼帝国的迅速没落，三强鼎立的多极化时代完全确立。过去日本第三方独尊一强的传统经营思维已无法适应时代需求，跨平台发展和全球市场化将是大势所趋，Capcom于9月16日发表的财务报告中郑重表示：“Capcom未来将不再有独占游戏！”Capcom还大幅调整了下一财务年度的全球销售计划，日本本土的销售比重由过去的50%下降为25%、欧美地区则上升到75%。Capcom的积极动作也充分显示了日本地区不再是全球游戏产业的中心，欧美必将成为市场竞争的决胜场。

对于未来前景的焦虑促使日本第三方加快调整市场战略的步伐，大规模购并整合将是今后一段时间里的业界主旋律。根据路透社的最新报道，Namco Bandai将在2009年2月前收购法国老牌游戏开发商Infogrames子公司约34%的股权，并计划在未来继续购入剩余的股份，NBGI此举也被视为该社布局海外市场的积极举措。Sega Sammy、Konami近日也动作频频，正积极改变市场战略以应对激烈竞争格局。目前在日本国内，六大第三方游戏厂商的市场占有率不到40%，而EA和Activision Blizzard两社就占据了北美游戏市场67%的市场规模（任天堂等第一方除外），日本国内的市场集中度明显偏低，导致日系大手厂商缺乏足够的市场竞争力，未来的突破之路便是通过不断购并重组诞生几家真正有实力和海外大厂抗衡的巨无霸型企业。

就像一潭久已沉寂的死水，终于泛起了希望的微澜，全面变革的时代已经悄然来临……

日本游戏周间销量排行榜 TOP 10

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

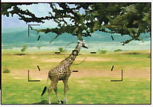
2008年8月25日～2008年8月31日

1 旋律天国 金（リズム天国ゴールド） ■2008年7月31日发售 ■Nintendo ■音乐 ◆本周 55750套 ◆累计 479926套 NDS

2 NEW 非洲 PS3

AFRIKA

■SCE■2008年8月28日发售■动作冒险■5800日元



和之前官方宣传的一样，本作中详细的动物资料的确可以当作一本非常生动的非洲生态全书，充满非洲风情的背景音乐和游戏中捕捉各种动物的瞬间都能让人留下深刻的印象。当然游戏的缺点也非常明显，场景贴图粗糙，同屏动物数量过少等，都让玩家难以保持游戏的热情。

本周：38 423套 累计：38 423套

3 J联盟 胜利十一人2008 俱乐部锦标赛（Jリーグウイニングイレブン2008 クラブチャンピオンシップ） ■2008年8月21日发售 ■Konami ■体育 ◆本周 37927套 ◆累计 117302套 PS2

4 NEW Fate/老虎斗技场 强化版 PSP

フェイト/タイガーころしあむ アッパー

■Capcom■2008年8月28日发售■格斗■5800日元



作为前作的加强版，除了追加了三名可操作角色和换装道具来吸引FANS眼球外，战斗中新增的"虎令咒"则对玩家的战术运用产生了新的影响，让瞬间逆转劣势成为可能。组队战中首次引入的"共斗"设定更加强调玩家和队友的配合，让本来就以"乱斗"为目的的本作更加有趣。

本周：34 190套 累计：34 190套

5 Wii Fit（Wiiフィット） ■2007年12月1日发售 ■Nintendo ■体育 ◆本周 31134套 ◆累计 2536367套 Wii

6 闪电十一人（イナズマイレブン） ■2008年8月22日发售 ■LEVEL-5 ■角色扮演 ◆本周 29245套 ◆累计 70719套 NDS

7 NEW 战地 恶人连 PS3

バトルフィールド：バッドカンパニー

■Capcom■2008年8月28日发售■主视角射击■6800日元



游戏最大的特色就是场景中的所有物体几乎都可以破坏，不但能让人体验到肆意破坏的快感，同时也对玩家在与敌人交锋时，如何尽快找到掩体提出了新的挑战。另外游戏也提供了最大支持24人的网络模式，无论是组队厮杀还是协力作战都能让人热血沸腾、欲罢不能。

本周：25 603套 累计：25 603套

8 勇者斗恶龙V 天空的新娘（ドラゴンクエストV 天空の花嫁） ■2008年7月17日发售 ■Square Enix ■角色扮演 ◆本周 23389套 ◆累计 1148268套 NDS

9 梦幻之星 携带版（ファンタシースターポータブル） ■2008年7月31日发售 ■SEGA ■动作角色扮演 ◆本周 23106套 ◆累计 618489套 PSP

10 马里奥赛车Wii（マリオカートWii） ■2008年4月10日发售 ■Nintendo ■竞速 ◆本周 22621套 ◆累计 1734534套 Wii

从最开始的神秘大作，到具体游戏方式曝光，《非洲》的确是吊足了所有PS3玩家的胃口，而本周上榜的本作实际销量显然并没有达到官方的预期，其中最主要的原因就是游戏的实际画面和最开始官方宣传的存在一定差距，而且略显缓慢的游戏节奏也并不适合时下主流游戏群体的游戏习惯。另一款上榜的新作《战地 恶人连》从一个侧面反映一些极具个性的美式游戏也开始在次世代主机平台上打开市场。

2008年9月1日～2008年9月7日

1 旋律天国 金（リズム天国ゴールド） ■2008年7月31日发售 ■Nintendo ■音乐 ◆本周 55276套 ◆累计 535202套 NDS

2 Wii Fit（Wiiフィット） ■2007年12月1日发售 ■Nintendo ■体育 ◆本周 31970套 ◆累计 2568337套 Wii

3 NEW 蓝龙 PLUS NDS

ブルードラゴン プラス

■AQ Interactive■2008年9月4日发售■即时战略■5800日元



游戏开场的高素质动画估计是吸引玩家的一个主要原因。虽然游戏中的大多数设定都来自于最初的X360版，对于从来没有接触过的玩家来说，有一定的理解障碍，但转换为即时战略的游戏方式却很容易上手，配合游戏热血满点的音乐，很快就能让人全身心地投入到游戏中。

本周：21 174套 累计：21 174套

4 非洲（AFRIKA） ■2008年8月28日发售 ■SCE ■动作冒险 ◆本周 18567套 ◆累计 56990套 PS3

5 上周3位 J联盟 胜利十一人2008 俱乐部锦标赛 PS2

Jリーグウイニングイレブン2008 クラブチャンピオンシップ

■Konami■2008年8月21日发售■体育■6800日元



游戏中一共收录了包括海外俱乐部在内的154个俱乐部的详细资料，并且还设计了相应的菜单界面来提升玩家的亲切感。而在传统的11个模式中，力求突破的"一球成名模式"虽然追加了能力分配的设定，但培养的速度却慢得惊人，甚至有故意延长游戏时间的嫌疑。

本周：18 342套 累计：135 644套

6 火焰之纹章 新·暗黑龙与光之剑（ファイアーエムブレム 新·暗黒竜と光の剣） ■2008年8月7日发售 ■Nintendo ■策略角色扮演 ◆本周 17349套 ◆累计 224592套 NDS

7 上周8位 勇者斗恶龙V 天空的新娘 NDS

ドラゴンクエストV 天空の花嫁

■Square Enix■2008年7月17日发售■角色扮演■4800日元



游戏发售至今已经在榜单中停留了近两个月的时间，并再次向我们证明了"人气"和"影响力"才是牢牢抓住玩家的两大法宝。和最初的版本相比，游戏最大的改变就是增加了能够成为同伴的怪物数量，甚至连珍稀的金属系怪物也名列其中，不过能否收到就要看玩家的运气了。

本周：15 454套 累计：1 163 722套

8 大合奏！兄弟乐团DX（大合奏！バンドブラザーズDX） ■2008年6月26日发售 ■Nintendo ■音乐 ◆本周 14688套 ◆累计 320678套 NDS

9 马里奥赛车Wii（マリオカートWii） ■2008年4月10日发售 ■Nintendo ■竞速 ◆本周 14207套 ◆累计 1748741套 Wii

10 闪电十一人（イナズマイレブン） ■2008年8月22日发售 ■LEVEL-5 ■角色扮演 ◆本周 13803套 ◆累计 84522套 NDS

随着暑假的正式结束，日本玩家对游戏需求量的急速减少也使本周前100位的游戏总销量再次创下了新低，继2005年9月以来，连续三年低于50万套。游戏厂商方面为了刻意回避这段时间，纷纷将新作的推出时间押后，所以本周的榜单中除了《蓝龙 PLUS》之外，其余的都是以往的老作品在排名上出现了些许的变化，而《旋律天国 金》则继上周之后再次蝉联了本周的冠军，以5.5万的周销量明显拉开了和其他作品的差距。

数字风云榜

Mistwalker作品回顾



▲在工作室的官方网站中无意中找到了一张坂口博信先生的连拍照，看来平时一脸严肃的他，在镜头面前也会表现出特有的搞笑风格。

自从坂口博信从Square Enix独立出来之后，他于2004年所成立的"Mistwalker"工作室就成为了日本游戏界关注的另一个焦点。虽然拿坂口博信自己的话来说："这样做只是为了跳脱以往游戏的束缚，创造更多有个性的游戏"，但"慢工出细活"的该社作品往往给人一种错觉：过多的延续反而将创新之处淹没，很难让人发觉最有亮点的地方。其实在工作室成立之初，且不论微软在其中所起到的促进作用，敢于在当时PS2如日中天的日本游戏界选择已经迈入次世代，但前途却让人堪忧的X360作为工作室第一部正式作品的独占平台，就表达了坂口博信和旗下员工"渴望在游戏画面和系统上都实现突破"的良好愿望，而随着游戏的正式发售，事实也证明了所有开发人员的努力并没有白费，不但相对于日本地区其他X360游戏来说获得了不错的销售成绩，一直处于低迷状态的X360游戏和硬件市场也因为这些作品而得到了不同程度的增长。接下来就让我们一起来看看该社到目前为止所发售游戏的首周销量（包括日本和欧美两个地区），相信很多热衷于角色扮演游戏的玩家都尝试过它们，不知道即将于今年发售的NDS游戏《AWAY 混乱的迷宫》又会带给大家怎样的惊喜呢？



▲这张官方提供的概念插画说不定也会在今后的某个游戏中出现呢。

游戏名称	发售时间	首周销量（日）	首周销量（欧美）
蓝龙	2006.12.7	80348套	59791套
远古封印之焰	2007.10.4	49678套	（注）
失落的奥德赛	2007.12.6	54581套	168165套

注：本作未发售过美版。

2008 HARDWARE 日本主机销量榜

※总销量统计起始日期为2008年1月1日

名次	机种	总销量	8月25日～8月31日	9月1日～9月7日
1	PSP	2 687 544台	41 664台	34 462台
2	NDSL	2 174 910台	56 439台	51 412台
3	Wii	2 141 622台	35 755台	33 128台
4	PS3	658 589台	9 775台	8 317台
5	PS2	321 298台	8 810台	7 948台
6	X360	132 014台	3 124台	1 044台

如果你对排行榜有新的建议，欢迎使用Email提交：question@ucg.com.cn

美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2008年8月24日～2008年8月30日

排名	游戏	信息	本周/累计	机种
1	Wii Fit Wii Fit	■Nintendo■2008年5月21日发售 ■体育■上周排位：6	◆本周 90340套 ◆累计 1909556套	Wii
2	麦登橄榄球 09 Madden NFL 09	■EA■2008年8月12日发售 ■体育■上周排位：1	◆本周 89502套 ◆累计 969136套	X360



3 超级马里奥竞技场 家庭棒球赛 Wii

Mario Super Sluggers

■Nintendo■2008年8月25日发售■体育■上周排位：–

虽然本作在日本市场没有引起多大的反响，但是在欧美地区，马里奥的号召力还是相当强劲，首周发售就来到第三的位置。游戏仍然以可爱逗趣的任天堂经典角色为卖点，除了视角有些时候还是让人感到不适外，搞笑的冒险模式和适中的难度却很对低年龄玩家的胃口。

本周：**78 546**套　累计：**78 546**套

排名	游戏	信息	本周/累计	机种
4	泰格伍兹PGA巡回赛09 Tiger Woods PGA Tour 09	■EA■2008年8月26日发售 ■体育■上周排位：–	◆本周 72017套 ◆累计 72017套	X360
5	薄暮传说 Tales of Vesperia	■NBGI■2008年8月26日发售 ■角色扮演■上周排位：–	◆本周 57792套 ◆累计 57792套	X360
6	马里奥赛车 Wii Mario Kart Wii	■Nintendo■2008年4月27日发售 ■竞速■上周排位：9	◆本周 48883套 ◆累计 2948331套	Wii
7	泰格伍兹PGA巡回赛09 Tiger Woods PGA Tour 09	■EA■2008年8月26日发售 ■体育■上周排位：–	◆本周 48836套 ◆累计 48836套	Wii
8	麦登橄榄球 09 Madden NFL 09	■EA■2008年8月12日发售 ■体育■上周排位：3	◆本周 48101套 ◆累计 598148套	PS3
9	潜龙谍影4 爱国者之枪 Metal Gear Solid 4:Guns of the Patriots	■Konami■2008年6月12日发售 ■动作■上周排位：7	◆本周 44742套 ◆累计 1316093套	PS3
10	麦登橄榄球 09 Madden NFL 09	■EA■2008年8月12日发售 ■体育■上周排位：4	◆本周 43707套 ◆累计 379498套	PS2

2008年8月31日～2008年9月6日



1 雇佣兵2 战火纷飞 X360

Mercenaries 2: World in Flames

■EA■2008年8月31日发售■动作射击■上周排位：–

游戏的很多设定都模仿了著名的"《GTA》系列"，完全开放的城市、可以肆意破坏的场景，数量繁多的任务都是让玩家继续下去的理由。但随着游戏时间的延长，任务过于重复，剧情老套，时常出现BUG的致命问题就暴露在玩家面前，完全抹杀掉之前建立的良好印象。

本周：**224 450**套　累计：**224 450**套

排名	游戏	信息	本周/累计	机种
2	Wii Fit Wii Fit	■Nintendo■2008年5月21日发售 ■体育■上周排位：1	◆本周 91425套 ◆累计 2000981套	Wii
3	雇佣兵2 战火纷飞 Mercenaries 2: World in Flames	■EA■2008年8月31日发售 ■动作射击■上周排位：–	◆本周 88703套 ◆累计 88703套	PS3
4	马里奥赛车 Wii Mario Kart Wii	■Nintendo■2008年4月27日发售 ■竞速■上周排位：6	◆本周 68555套 ◆累计 3016886套	Wii
5	麦登橄榄球 09 Madden NFL 09	■EA■2008年8月12日发售 ■体育■上周排位：2	◆本周 58803套 ◆累计 1027939套	X360
6	泰格伍兹PGA巡回赛09 Tiger Woods PGA Tour 09	■EA■2008年8月26日发售 ■体育■上周排位：7	◆本周 41554套 ◆累计 113571套	Wii
7	无尽的未知 Infinite Undiscovery	■Square Enix■2008年9月2日发售 ■角色扮演■上周排位：–	◆本周 40715套 ◆累计 40715套	X360
8	超级马里奥竞技场 家庭棒球赛 Mario Super Sluggers	■Nintendo■2008年8月25日发售 ■体育■上周排位：3	◆本周 35660套 ◆累计 114206套	Wii
9	宝贝 天堂的烦恼 Viva Pinata: Trouble in Paradise	■Microsoft■2008年9月2日发售 ■模拟经营■上周排位：–	◆本周 35184套 ◆累计 35184套	X360
10	雇佣兵2 战火纷飞 Mercenaries 2: World in Flames	■EA■2008年8月31日发售 ■动作射击■上周排位：–	◆本周 34510套 ◆累计 34510套	PS2



虚无与光明军团战争3000年之后
沉睡在遗迹深处的少女苏醒





同时启用两大插画师
《光明力量 EXA》pako × 《凉宫春日的忧郁》いとうのいぢ

唯我独尊的财宝猎人 **金**

画师：pako



人造生命体 **艾尔芬**

画师：いとうのいざ

文 火云　美编 anubis

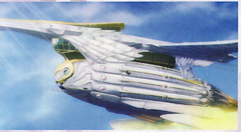
Shining Force Feather

光明力量 羽翼	SEGA	策略角色扮演
NDS Shining Force Feather		日版
预定2009年第一季度	1人	售价未定
对应周边未定		对应玩家年龄：全年龄

游戏的主角，战争使他失去了亲人而成为孤儿，后来被剑术大师欧辛收留并传授给他剑术。金在欧辛门下修行时因为行为不检而被逐出师门，从此之后便成为了流浪各地的财宝猎人。金是一个言行十分粗俗无礼、做事不经大脑、基本上只会为自己着想的家伙。但也正因为如此，只要下定决心就会始终热情高涨地将事情做完。

虽然表面上看起来和正常的少女没有两样，但其实却是代号为“AL-FIN-078-39216”的飞空艇核心。但由于艾尔芬一直被作为备用核心，所以在古代大战中从来就没有被正式启用过，到现在为止还处于初期的准备状态。尽管表面也像少女般纯真活泼，其实却因为设定的原因无法产生爱情的情感。

已经有很长时间没有动作的“《光明力量》系列”终于再次出现在玩家的眼前，与之前几作不同的是游戏采用了传统战棋回合制和动作相结合的战斗方式，这样既不失传统风格又保留了前几作爽快感的战斗风格会让许多老玩家眼前一亮。游戏由“《召唤之夜》系列”的制作公司 Flight Plan 负责开发，所以本做的素质肯定会有一定的保障的，这种大胆地革新无论对新老玩家来说都会从中获得完全不同的享受。



◀艾尔芬启动飞空艇之后，金便可以使用该飞空艇在世界各地旅行。

STORY

在上次来自异世界的“虚无”与“光明军团”爆发的古代大战结束之后，世界平稳地度过了3000年的时间。当时与虚无之间的战斗已经无人能够回忆出来，就连光明军团当年所残留下来的痕迹，如今也变成了散布在世界各处的古代遗迹。以挖掘遗迹为生的金误打误撞进入一座神秘的古代遗迹，并在遗迹中遇到了沉睡在此的艾尔芬。从艾尔芬的口中得知她就是飞空艇的核心，在金还处于一头雾水的状态下，艾尔芬却将昔日光明军团所使用的飞空艇启动了起来了，时隔3000年之后，传说再次开启……

回合制战斗

简单爽快的战斗系统

游戏的战斗系统与传统的回合制战棋游戏类似，战斗单元将按照顺序在地图上行动，但进入战斗时却可以如同动作游戏那个进行爽快的操作。接下来就让我们共同见识本作的同时具备策略与动作要素的战斗系统吧。



新的故事 由此拉开篇章



上屏画面

在战场上接近敌人！





上屏画面

战斗开始后敌我双方的战斗单元是按照回合制的顺序展开行动的，轮到我方行动时，当玩家把角色移动到指定的位置并决定行动之后，觉会按照顺序开始下一个角色的行动。正在行动角色周围的红色范围，应该就是该角色的攻击范围。

从这里确认角色的行动顺序！



开始充满魄力的战斗！

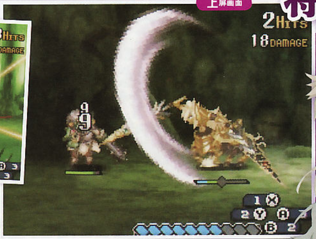
利用多彩的进攻 将敌人打倒吧！

上屏画面



▲各个角色擅长的战斗方式会根据使用的武器有所区别，图中金正在发动专用的必杀技。

上屏画面



▶在战斗前玩家可以把技能分配到A、B、X、Y四个按键上，然后在战斗中按相应的按键便能发动攻击了。

与同伴一起发动合力攻击

在战场上确认要攻击的敌人后，就会切换到特殊的战斗画面，进入该模式后，玩家就可以像普通动作游戏那样操作角色攻击敌人了。使用简单的操作便能够发出丰富的必杀技，游戏的战斗画面可是相当华丽的哦。

上屏画面



▶战斗中只要满足特定的条件，就能与同伴一起使用合力攻击，无论演出效果还是伤害都是相当喜人的。



金的损友 贝尔

画师：pako

身为半人马族的贝尔是金的搭档，是一个见了女性就忘乎所以的家伙，而且自称是半人马族中长得相当帅而且颇受女性欢迎。不过贝尔心思细腻，很懂得照顾他人。贝尔与金是老乡，从小便经常同金一同闯祸。尽管贝尔出身显赫，家里是十分有名的骑士一族，但当金被逐出师门后依然决定同他一起离开了家乡。

无责任猜想 虽然本作依然不是传统的走格子，但是离玩家们最希望看到的那个形态已经不远了。最近SEGA动作频频，而且明显重点偏向NDS，如果本作的销量能够让SEGA满意的话，根据以往的规律来看，复刻MD版的《光明力量》也不是没有可能。

Wii平台上

虽然已经发售近两年，但Wii平台上的原创角色扮演游戏却不是特别多，这款《羁绊　黄金之绊》的公布让我们眼前一亮。游戏是由曾经制作过《王样物语》的川口洋一负责开发，正统的日式剧情设定加上充分发挥Wii手柄性能的操作，估计很多玩家已经迫不及待想玩到本作了，那就先让我们来看看具体情报吧！

文　阳光成员 Daniel

美编　anubis

KIZUNA 黄金の绊



背负与魔物战斗宿命的世界

古老的纳加比托利亚王国一直被魔王加尔巴朗的力量所威胁。
经过以杰拉德为首的勇者的浴血奋战，
人们都以为魔王被封印在了水晶树的深处。
然而，恩怨并没有就此结束，
魔物再次袭击了王国，短暂的和平在瞬间崩塌。
国王艾布拉姆命令王子加斯顿前去讨伐魔物却不见任何成效。
荒芜的世界中，只有一个年轻的身影仍在不停地与魔物战斗……

羁绊　黄金之绊	Jaleco		动作角色扮演
Wii	KIZUNA　黄金の绊		日版
	预定2008年冬季发售	1人	售价未定
	无对应周边		



为了复仇而独身旅行的少年

利昂

为了寻找不知去向的父亲而不停地和魔物战斗的17岁少年。表面看上去比较热血的利昂其实是一个沉默寡言、待人处世极为冷漠的人。他最讨厌的就是繁琐的人际关系，为了达到某些目的有时也会不惜代价。他最擅长的战斗方式就是在高速移动中以单手剑发动攻击。

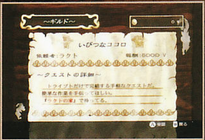
关键词　羁绊

“羁绊”是本作的主题，具体来讲它就是一种维系人与人之间密切关系的感情。当主角遇到凭个人力量无法应对的危机时，“羁绊”便会给予我们帮助。想要在这个魔物肆虐的世界战斗并生存下去，创造更多更牢固的“羁绊”是非常必要的一件事情。



▲“羁绊”是在相互了解和信任的基础上产生的，所以我们要学会多于别人进行沟通与交流。

超过100个的支线任务



本作的故事流程是以章节的形式展开的，每一章节都有一些固定的战斗任务。除此之外，游戏中还为我们玩家准备了总数超过100个的支线任务，从陪老婆婆散步到消灭魔物，各种有趣且具有挑战性的任务等着我们去完成，玩家可以根据自己的喜好自由地选择这些支线任务。

©2008 Jaleco Ltd.

充满幻想风格的动作角色扮演游戏

爽快的战斗

本作是通过操作Wii手柄来和游戏中出现的敌人进行战斗的，因此战斗会具有更加爽快的节奏感。我们只需要连续按A键就可以对成群的敌人发动华丽的攻击。

瞄准



◀画面中蓝色的光圈就是准心，通过Wii遥控器手柄可以调整它的位置。

锁定



▶当光圈落到敌人身上变红后，我们就可以展开相应的攻击。

突出重围 一鼓作气

连击



▶锁定敌人后，只要连续按下A键就能轻松实现华丽的连击。



杰拉德

曾经讨伐过魔王的王国英雄

纳加比托利亚王国的骑士团团长，他是过去曾经将魔王加尔巴朗封印的大英雄，不过那之后便一直行动不明。因为是个率直的热血硬汉，所以杰拉德做起事来总是不喜欢有太多顾虑。

艾娜

坚强乐观的第一公主

为了国家和人民的福祉而不断奋斗的16岁王国公主，尽管有着高贵的地位与美丽的外貌，她却能亲切体贴地关爱任何需要帮助的人。不过，艾娜偶尔固执己见的一面也会让她无意识地陷入到一些危险之中。

米丝托

艾娜的专属教师

专门负责艾娜的教育工作的26岁上级女性文官，倾注了很多心血希望把艾娜培养成一名端庄典雅的公主。别看米丝托平时一副天然呆的样子，但她表演才能却是出类拔萃的，有时在遇到危险时也能发挥不可缺少的作用。

超具魄力的BOSS战



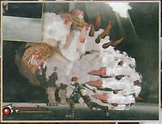
大兽人奥尔加斯

奥尔加斯是游戏中我们遇到的第一个BOSS，它有着巨大无比的双手以及令人生畏的蛮力。但身体笨重、移动缓慢是这个BOSS最大的弱点，只要与其进行周旋就能摸清它的行动规律。

游戏中的BOSS战让人很容易联想到《汪达与巨像》。面对如此巨大的BOSS，我们需要针对它的身体各个部位的弱点依次展开攻击。由于实力悬殊很大，稍有失误便有丧命的可能，所以这也对玩家的观察力和反应力提出了比较高的要求。







◀当BOSS的攻击出现硬直后，我们就能发现它的破绽，准星此时也会变成红色。



▲BOSS的头部以及眼睛是它最大的弱点部位，抓住机会进行猛攻就能给与其很大的伤害。



▶我们还可以顺着BOSS落下的双手爬上它的肩膀。

攻击薄弱的部位

CHECK 威力十足的必杀技

除了普通攻击，游戏中还有必杀技这一设定。在战斗中我们只要不断地攻击敌人并将画面左下角的红色气槽蓄满就可以发动必杀技。因为必杀技的威力大且具有范围攻击效果，所以在遭到敌人包围时就显得非常实用了。



◀画面正上方的"Time Limit"应该就是我们可发动必杀技的时间限制。

无责任猜想 游戏制作人称本作的开发完成度已经达到70%，现在正在进行游戏系统的改进。从这次公布的战斗和BOSS信息来看，我们相信这款游戏将是年底Wii玩家不可错过的一部佳作。



葛葉ライドウ対アバドン王

最近 Atlus 的 FANS 真是幸福，可能不少玩家《P4》还没来得及完美爆机，厂商就马不停蹄地公布了 PS2 平台上《葛叶雷道对阿巴顿王》的消息。作为"《恶魔召唤师》系列"的第三作，游戏在保留系列特色的同时大幅强化了迷宫和对话等要素，战斗也变得更加流畅。即使你不是金子一马的 FANS，这款风格另类角色扮演游戏也同样能够给你带来前所未有的乐趣。

©ATLUS CO.,LTD.1995,2008

葛叶雷道对阿巴顿王	Atlus		角色扮演
PS2	葛叶ライドウ対アバドン王		日版
	预定2008年10月23日发售	1人	7329日元
	无对应周边		

文 阳光成员 Daniel
美编 anubis

恶魔召唤师葛叶雷道再度活跃！

事关帝都安危的离奇事件

肩负着守护帝都任务的葛叶雷道拥有召唤恶魔并肩的能力，"正和二十年"，表面看上去一片平静的日本再次被一股不安的气氛笼罩。受依赖人的委托，他来到一个名为寒村的地方协助这里的鸣海侦探社调查失踪事件。随着故事的深入，葛叶在村子里接触了各式各样的人，也遇到了不少有违常理的现象，诸多的疑点使他感觉到一场牵涉到帝都的巨大阴谋正在慢慢迫近……



葛叶雷道

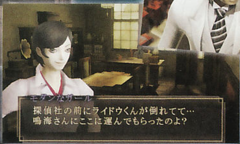
管是葛叶雷道用来收纳仲魔的关键道具，当战斗中需要召唤仲魔的时候只要打开相应的管子即可。

曾经在恶魔袭击中守护过帝都的命运，实力得到所有人一致公认。作为第十四代的恶魔召唤师，灵活的头脑也是葛叶的一个过人之处。

寒村



▲村子里每家每户的烟囱都在冒着白烟，让人觉得十分诡异。



▶朝仓妙是一名喜欢冒险的新闻记者，为了得到第一手素材经常与葛叶雷道一起同行。



▲侦探社的鸣海所长是这次事件的委托人，但看上去是个比较轻浮的家伙。

部分值得注意的要素

"运"

运势是生活在帝都的人们比较关心的一个话题。运气好的人可以受到幸运女神的眷顾，运气差的人则会一直霉运不断。这其中的差别可能会在游戏的过程中明显地体现出来。

探索迷宫

游戏与系列之前的作品相比一个比较大的不同就是增添了迷宫探索这一环节。各种具有系列特色的迷宫不但让 FANS 玩起来会觉得非常过瘾，也同时提高了游戏的耐玩性。



多结局路线

由玩家的行动来决定不同的结局路线，这也是系列作品的一贯特色。不同的选择将引导故事向着不同的方向发展，如此高自由度的流程是一般角色扮演中很难体会到的。

游戏简介 《恶魔召唤师》是Atlus旗下与《真・女神转生》、《女神异闻录》等作品平行的一个著名系列，它们拥有相似世界观和人设，整体风格上次可以说是一脉相承。自前作《葛叶雷道对超力兵团》2006年发售以来，本作是该系列再度出击的首款正统续作。

丰富的解谜要素

恶魔对话系统

在“《恶魔召唤师》系列”前作中，玩家可以通过“封魔术”来和恶魔进行交流。本作则在这方面作出了进一步强化，游戏中葛叶雷道能直接和恶魔进行交流。通过这个系统可以说服恶魔成为自己的同伴，但由于恶魔的性格各异，所以在对话时也务必要谨慎考虑才行。



▶不单是葛叶自己，仲魔同样也会在说服恶魔的过程中起到一定作用。

充分利用仲魔能力

游戏中很多场景的谜题不但要依靠葛叶的头脑来解决，有时也会需要利用仲魔的能力。在调查各种事件的过程中，玩家可以召唤出1名仲魔与自己同行，只有合理地利用它们的特殊能力才能收集到那些隐藏在事件背后的必要情报。



▶表面看不出有什么异样，如果让仲魔再调查一次说不定有意外收获。



黑面具男

他们是葛叶雷道的敌对势力，没有人看过他们面具下的面孔，也没有人知道他们的行动目的。惟一确定的是他们将成为玩家非常难缠的敌人。

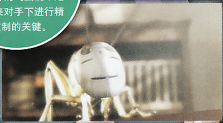
提灯

提灯虽然没有办法作为武器来使用，但从黑衣人的装备可以推测这应该是用来提供他们魔力的道具。



面具虫

红面具男的身上并没有携带明显的武器，这只诡异的飞虫说不定就是用来对手下进行精神控制的关键。



红面具男

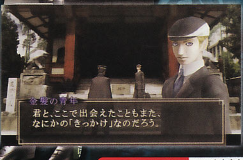
带着红色面具的应该是黑面具男们的头领。不仅仅是衣服颜色不一样，他们的攻击方式也有着很大出入，与其战斗时需要区分对待。



金发青年

似乎一直在监视着葛叶雷道的谜之人物，在游戏的过程中会多次遇到他。这名青年应该知道一些幕后的事情，不过目前还不清楚他的真实身分。

▼在调查进行的过程中，金发青年会给出一些关键性的提示。



极具魅力的战斗部分



▲战斗的时候不但需要与仲魔相互配合，还要根据敌人的弱点组织攻击。



▲战斗中葛叶雷道可以发动非常华丽的大技，这样能给予敌人致命一击。



◀这次在游戏中玩家可以同时召唤出两名仲魔来协助战斗。

MAG

所谓“MAG”就是将恶魔召唤到现实世界需要的能源，当仲魔使用强力技能或者葛叶雷道发动大技时也会消耗相应的MAG。尽管MAG的使用量有限，但是我们可以通过攻击敌人的弱点来夺取对方的MAG，这是提高我方持续作战能力的关键。

传说中的魔人

魔人的力量要远强于普通恶魔，它们的登场会给玩家带来很大的压迫感。如果魔人也能作为同伴加入队伍，那将使得战斗对我方非常有利，不过想要收服它们应该难度不小。



无责任猜想 Atlus官方宣布在游戏发售日那一天将同时推出本作的限定版，内容是比普通版多出一张《真·女神转生3 狂热版》，之前错过这款作品的FANS可以有机会补习一下了。



ARC RISE FANTASIA

可能是人设的关系使然，本作给人的第一印象就是“稚嫩”，特别是曾为《交响诗篇》作过人设的吉田健一的风格在游戏中似乎太简朴了一点。不过除此之外，游戏本身的设定还算是别具特色。作为在Wii上登场为数不多的原创角色扮演游戏，相信它也能满足很多玩家的需要。

文 玛娜　美编 NINA

华丽制作阵容联手打造	
制作人	水谷英之、御影良卫
导演	金丸宏之
剧本	实弥岛巧
作曲、音乐监督	光田康典
角色设计	吉田健一

弧光幻想曲	MMV/Imageepoch		角色扮演
Wii	Arc Rise Fantasia		日版
	发售日未定	人数未定	售价未定
	对应周边未定		对应玩家年龄：未定

在世界进化时订立全新的自然秩序！

Story

一直以来，梅利迪安帝国都在与浊龙持续战斗，所谓的浊龙，就是污染大地并带给人们痛苦生活的生物。帝国在得知有一群规模庞大的浊龙即将通过帝国首都迪亚曼特的情报后，皇家佣兵布莱特便和帝国二皇子亚尔斯一同在皇太子的指挥下前往讨伐。在战斗最激烈时，与浊龙一同坠落而身负重伤濒临死亡的布莱特，却因为神秘少女莉菲雅所拥有的不可思议的力量而获救。





◀亚尔斯和布莱特有着互补的性格，他们在平时的战斗中也会一起成长。



▲布莱特使用的武器是非常豪迈的大剑，虽然与外表不太相称，却是个力量型的角色。

在魔光雨最大时发生的邂逅就是一切的起点



■出现在布莱特面前的莉菲雅，拥有通过歌唱解析物质的力量【和音】。



■哀悼浊龙之死的莉菲雅在咏唱和音，降下“魔光雨”后，自己也不支倒地。



亚尔斯



▲亚尔斯擅长于单手剑，以迅雷般的速度在瞬间将对手击破！

梅利迪安帝国的二皇子，布莱特的好友，个性开朗，为人善良，品行端正，在国民中拥有非常高的支持度，他和布莱特相识后就成为了好友。



布莱特

主角

性格冷酷的佣兵，不过据说他是因为生病的母亲才成为佣兵的，从这点可以看出温柔的一面。他的经验虽然不多，但是实力却很强劲。

拥有对人们有害物质的飞龙就被称为浊龙，在浊龙死亡后身体开始崩坏时，其爆炸会对其他生命带来足以致命的污染。不仅如此，这种污染在经过很长一段时间之后，还会引起侵蚀大地与生命的二度灾害。而所谓的“魔光雨”，则是一直在世界中循环的魔力泉源“魔光”降临于地面时的自然现象。这个自然现象是以魔光先累积于地底，之后再从地表回到上空的过程来产生对流，而在魔光浓度经过浓缩后的阶段下，便会以光之雨“魔光雨”的形式降至地表。世上曾经出现过能够随心所欲地操控魔光雨的技术，只不过现在已经失传了。





▲◀莉菲雅因为被某人追击而负伤，布莱特将会与莉菲雅一同前往边境村庄特帕吉翁。

©2008 Marvelous Entertainment Inc.

雅黛儿





▲与布莱特青梅竹马长大的雅黛儿使用的光召术非常华丽。

布莱特师父的孙女，和布莱特、亚尔斯在一起进行修炼。她是个开朗的少女，正在靠自己的力量学习光召术。

三位一体战斗模式



▲下达指令后的行动会在半即时状态下进行，而且对不断变化的战局保持良好的掌控是战斗的基础。

本作中的战斗系统采取了非常注重团队力量的三位一体式战斗，每个角色的行动都要消耗行动点数(简称AP)，不管是敌人还是我方，AP均为队伍里的成员所共有，必须在有限AP下预测敌人的行动并决定指令，该将AP分配给谁，分配多少AP来进行战斗都是战斗中所需要考虑的。

强大的固有技





▲◀发动固有技后，镜头会切换成角色的特写视角，演出也与普通攻击的华丽度大为不同。

战斗中，通过消耗SP可以使用角色各自拥有的固有技，可以对敌人造成相当大的伤害，也有一些固有技可以恢复我方体力或附加辅助效果。

连续攻击给予敌人重创



▲虽然其他成员会没有办法使用太多AP，不过可以让敌人没有反击的机会，连续攻击给予其严重伤害。

在一个回合里让一个角色进行多次攻击，相比起起只攻击一次能给敌人更大的伤害，这就是连续攻击，在与实力很强的怪物战斗时是一招相当好用的技巧。

光召术



◀敌人中如果有畏惧冰、雷这些属性的怪物，队伍连续技也会起到相当大的作用。

在小队中，让多名角色使用同一个光召术对同一个敌人展开攻击的话，就会发动队伍连续技，让使用的光召术伤害力上升，并发动效果更强的光召术。

莉菲雅





▲作为相当罕见的和音者，莉菲雅的身上潜藏着一股强大的力量。

在与浊龙交战最为激烈时出现的少女，她似乎对世间的常识完全没有概念，在情感的表现上也和一般人不太一样。

与维护世界自然秩序的神龙缔结契约 借此获得强大的力量吧！

随着冒险的进行，玩家会遇到世界的代言人“神龙”，与神龙缔结契约之后，即可获得被称为“宇宙法则(ロゴスコード)”的力量，这里看到的就是在众多神龙中与玩家最初相遇的西姆玛弗。



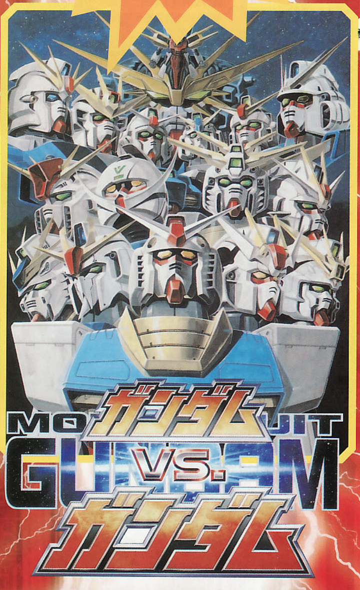
■坚硬的盔甲与身后的翅膀充满了速度感与力量感，这就是神龙的真实形态吗？



◀在战斗中召唤神龙之后，它的强大力量就会获得解放，在战斗中将会成为非常重要的战力。

无责任猜想 从目前公布的信息来看，本作是一款非常传统的原创角色扮演游戏，虽然素质尚佳，但是没有什么令人眼前一亮的亮点，现在惟有寄希望于它的剧情本身更加优秀了。

历代的经典机体在这里集结!



机动战士高达 高达对高达		NBGI	动作
PSP	机动战士ガンダム ガンダムVS.ガンダム		日版
	2008年11月	1～4人	4800日元
	无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

在经历了《联邦对吉翁》、《奥古对提坦斯》以及《联合对扎夫特》等一系列作品之后，广大的高达游戏爱好者们终于如愿盼来了这款集大成的重量级作品。将高达题材动画中的全部经典机体收录在这款游戏之中，虽然这样的做法并无太大新意，但对于高达迷来说已经是诚意实足了。在这款游戏中，玩家既可以感受到初代高达 RX-78-2 的魅力，也可以操纵最新的能天使高达作战。不过，究竟谁能够在这场关公战秦琼式的大混战中取得最后的胜利，恐怕还是要等到玩到游戏之后才能见分晓。

文 炎骑士　美编 anubis



如果将历代动画中的主角机高达按照顺序排列在一起，就可以发现它们的高度居然相差如此之大！从元祖高达基本设定的 18 米开始，我们可以看出，这些钢铁巨人的身高标准有着十分明显的波动过程。这其中，尤以“机动战士小型化”时代前后的机体高度差异最为明显。在这之前出现的 ν 高达，其身高已经达到了 22 米，如果加上浮游炮的高度，那么已经足以匹敌大型机动装甲的高度；而在这之后出现的高达 F91，由于技术的进步和结构的紧凑，其高度居然只有 15.2 米，已经可以算得上是高达世界中的侏儒了。那么究竟身高的差异是否会带来性能上的欠缺呢？恐怕这只能从实际游戏中得出结果了。





GN-001
能天使高达

驾驶员：刹那·F·塞耶



▶作为最新高达动画中的主人公机体，能天使高达拥有极为出色的近战能力。它将在游戏中有相当不俗的表现！



©创通・サンライズ・每日放送



移动



在地面进行的常规移动依然会遵循系列作品那样，通过十字键来控制行动方向。如果要作出冲刺，则需要快速输入两次同一方向的按键。当然，一些具备变形机能的机体已然可以通过变形的方式获得更高的移动速度。

▶有着“超级系高达”之称的神高达在卫星格斗擂台盟主——“红心之王”多蒙·卡修的驾驭下将会迸发出极为强悍的实力。







GF13-017NJ II

神高达

驾驶员：多蒙·卡修

攻击





MS的攻击方式主要以格斗和射击两部分组成。在接近目标后，按下负责格斗的按键便可令机体拔出光束军刀进行格斗攻击；当采取射击攻击时，玩家可以按照当前的不同机型来令不同性能和性质的主武器对目标进行远距离射击，并且还可以在中近距离上用机体头部的火神炮进行牵制性攻击。





自由高达

ZGMF-X10A

驾驶员：基拉·大和

防御





高达世界中的各种MS机体可以按照机型的不同而获得不同的防御能力。这其中比较常见的是持有普通盾牌的一些机型，可以利用盾牌抵御一定程度的袭击；对于那些拥有I力场防护罩以及光束盾牌的机型，则可以通过本身施放的力场来抵消一部分伤害。

让螺旋桨来搅乱波动的云　让我们化为碧空展翅的鹰



スカイ·クロラ Innocent Aces

イノセン・テイセス

文 炎骑士 美编 木仙

空中杀手 无罪王牌	NBGI	射击
Wii スカイ・クロラ Innocent Aces		日版
2008年10月16日	未定	7140日元
对应周边未定		对应玩家年龄：全年龄

大概关注同名剧场版动画的读者朋友们已经从其他渠道了解到游戏的故事背景了。这款以老式螺旋桨战斗机为表现对象的空战游戏可谓打破传统，将虚幻的世界观与写实风格的空中缠斗巧妙地结合在一起。在这一次的报道中，我们降为大家详细介绍近距离咬尾战术的详细过程，以及将会在游戏中登场的虚构战机。那么，众飞行员们，不要在犹豫啦，敬请关注这一次的任务说明吧！

Tactical Maneuver Command 战术机动指令

为了让玩家更好地在这款游戏中体会空中格斗的乐趣，游戏中加入了独特的战术操作指令，即TMC系统。通过这个系统，玩家可以通过简单的操作实现更为华丽和优雅的特技飞行动作。当然，TMC并不是仅仅具有高度观赏性的杂耍，而是十分实用的空战战术。可以预见到，当玩家与敌军的王牌飞行员进行缠斗时，活用TMC将会令战斗难度下降不少。



1st ▲在正常的飞行状态下，画面的正下方会有一个专门的TMC积累计量槽，当接近目标后，计量槽便会开始增长。如果想令计量槽不断增长，就要注意调整飞行姿态，确保始终咬住敌机。TMC计量槽具备三段蓄积，而发动TMC的最低标准是蓄满第一阶段的计量槽。



2nd ◀当计量槽蓄积的程度满足发动TMC的最低要求后，便可以按下遥控器上的A键进入TMC，此时的画面将会由正常的第一人称视点切换到第三人称背后视点，玩家可以在这个阶段观察到自己控制的战机所作出的一连串高难度战术机动动作。



3rd ▲通过战术机动动作，玩家控制的战机可以轻易绕到敌机的六点钟方向，抢占最为有利的攻击位置。



4th ▲在占据了有利的射击位置之后，玩家的战机还需要进一步的姿态调整，这是为最后的瞄准开火作准备。



5th ▲将敌机牢牢地套入瞄准具的十字中央，并且保持稳定的飞行姿态不断接近，然后迅速扣下按钮将弹药倾泻出去。



Final ▲Bingo！保持瞄准，让发射出去的弹药全都招呼在敌机身上，直到对方变成一团火球。

©森博嗣/「スカイ・クロラ」制作委员会 ©2008 NBGI ©GeoEye ©JAPAN SPACE IMAGING CORPORATION

此前相关报道 第一报 Tot.201 P36

登场机体



Skily D

◀属于发动机前置布局的机型，从外形上可以看出前机身的直径较为粗大，因而可以判断发动机的功率将会十分强大，可以看得出这将是一种十分凶悍的机型。



散香MK2

▲采用推进式动力布局的高机动型战斗机，由于不必在机首的位置安装发动机，因而高速飞行时的阻力较小，镶嵌在主翼中的两片垂直尾翼使得该机型在高空飞行时可以获得不错的稳定性。



Fission

◀外形优雅的双尾撑式战斗机，与清影同样采用了两台发动机分别安装在机身前后的动力布局，是兼备空战能力和对地攻击的多用途作战机种。



Incident

▲与Fission一样，采用了双尾撑结构的机身，但发动机的位置则被并列安装在机翼两侧，属于远程高速机型。



逸波

◀同样将发动机与螺旋桨后置的机型，与散香MK2的不同之处在于发动机进气口由机身两侧移动到机身上方，驾驶舱后面的位置，因而机身显得更为纤细，迎风阻力更小，加速性和机动性较高。



翠芽

▶采用传统发动机前置布局的战斗机，机身坚固耐用，拥有相当强的火力，亦属于大多数驾驶员搭乘的量产型机体。



清影

▶将两种动力布局混合使用的独特机型，因而获得了采用两种布局机型的全部优点，性能较为平均。

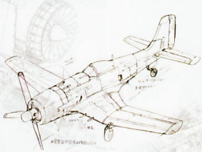
操作方式大公开！

如同上一次报道中猜想的那样，这款游戏果然活用了双节棍遥控器的体感操作，将真实中的战斗机驾驶彻彻底底地进行了一次大还原！在游戏中，双节棍手柄将充当飞机的驾驶杆，而遥控器手柄则模拟控制速度的节流阀。只要将双节棍手柄向一侧倾斜，飞机便会对应的翻滚偏转动作。当需要射击时，只要按下双节棍手柄上的Z键即可开火。当然，为了照顾那些不习惯拟真驾驶操作的玩家，游戏还支持经典手柄和NGC手柄的使用，在接入这两种控制器后，玩家甚至会觉得是在玩《皇牌空战》。



不过，熟悉模拟空战类游戏的玩家还可以看出，从目前公布的操作方式中并没有包括水平转向，对于经常需要调整飞行姿态的模拟飞行类游戏来说，方向舵的作用是十分重要的。究竟这款游戏将会以什么样的方式来实现水平转向，目前依然是个未知数。

小知识·螺旋桨战斗机的动力布局



在大多数人的印象中，采用螺旋桨发动机（活塞式发动机）为动力的老爷机通常都是将发动机安置在机首位置的。采用这种布局的飞机已经在电视屏幕中出现了无数次，而在这款游戏中，我们可以看到，有多种采用了螺旋桨和发动机后置的独特机型。绝大多数都采用了发动机前置的拉进式布局，而发动机后置的机型则被称作推进式布局，现实世界中很少被采用。事实上，两种动力布局的飞机在性能上的差异并不是十分明显，并且采用推进式布局的螺旋桨战斗机在机动性和加速性上还会比采用拉进式布局的机型要更好一些。推进式布局少有实际应用的原因主要在于不利于飞机的起降和驾驶员的逃生。在起降过程中，飞机往往都需要将头部抬高一定角度，如果采用推进式布局，则只能让飞机以水平姿态减速降落，如此以来十分不利于减速；在考虑逃生问题时，飞行员在离开驾驶舱之后会很自然地由飞机后方脱离，如果飞机采用推进式布局，那么离开驾驶舱的飞行员会有极大的可能被机尾高速旋转的螺旋桨搅碎。至于在游戏中大量出现的推进式布局战斗机，这只是一种理想化的、充满浪漫主义的表现罢了。









模拟空战射击游戏一直以来都有着相当数量的支持者，作为家用机平台上的一颗明星，“《皇牌空战》系列”聚拢和培养出了一大批热衷于模拟类空战游戏的玩家。在进入了次世代之后，这个王牌系列的制作频率却似乎慢了下来。不过，如果你觉得去年的那款《皇牌6》玩起来不够痛快，或者渴望有新的挑战，那么就一定要关注这款由育碧主持开发的同类游戏了。想知道已经被《皇牌》“惯坏了”的自己是否能适应这款不同风格的空战游戏吗？那么就请密切关注本次的报道吧！

Tom Clancy's H·A·W·X

文 炎骑士　美编 anubis

鹰击长空		Ubisoft	射击
X360	Tom Clancy's H.A.W.X.		美版
	预定2009年春季	1～4人	售价未定
	对应周边未定		对应玩家年龄：17岁以上

时代背景

进入二十一世纪之后，作为在人类世界存在并起主导地位的独立主权的国家样式开始迅速萎缩。相对地，为了应付各种规模的局部战争，越来越多的国家开始依赖私人雇佣兵组织。无政府主义逐渐趋向国际化、普遍化，各种局部冲突不断产生，战争不可避免……。

H.A.W.X.

H.A.W.X. 是“高空作战实验中队”的英文缩写，它的前身成立于1943年，是一个专门负责评估外国军事飞行器和研究相关技术的组织。这支部队的成员来自美国空军、海军及海军陆战队以及其他的盟军国家，他们都是拥有丰富作战经历或飞行经验的精英飞行员。而这些精英所驾驶的战机，则同样是来自盟国的最先进战机。

联机模式

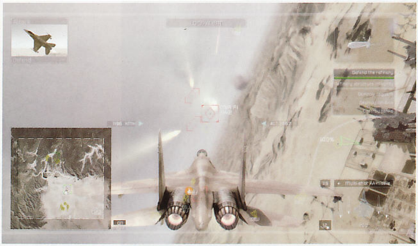
以战斗机驾驶员的身分加入H.A.W.X.中队进行故事模式中的作战，这可以说是游戏最为基本的进行方式，这款游戏本身还为玩家提供了互动性和实战性极强的多人联机模式。在联机模式中，玩家可以以四人一个小队的方式进行组队，然后参与到最多支持16架战机在同一个战场上进行的空中混战。对于渴望在变化莫测的实战中证明自己驾驶技术的玩家来说，联机模式绝对是不可错过的最佳选择。



增强真实系统

ENHANCED REALITY SYSTEM(E.R.S.)

增强真实系统可以被视为将现今作战飞机的机载飞行控制及武器管理设备进行有机整合的独特控制系统。它既可以令一名缺乏作战经验的年轻飞行员由菜鸟迅速成长为王牌，又可以让原本工作负担繁重的空战任务变得更加轻松。它的出现令驾驶员在执行任务中的效率成倍提高。此外，这套系统还允许驾驶员（玩家）通过数据链与战友或己方的无人作战飞机进行情报和数据共享，令团队的整体战斗效率呈几何式提高。



▲从目前公布的游戏界面可以看出，第三人称背后视点的画面布局与去年的《皇牌空战6》极为相似。游戏画面中将会根据玩家的操作来跟踪和锁定一部分目标；左上角的位置提供当前被自机雷达跟踪的敌方目标；右上角则显示僚机或空中早期预警的信息；左下角的位置是大家所熟悉的战术地图，我们还可以根据对同类游戏的经验断定这个战术地图的位置还可以通过按键切换为雷达屏幕；右下角给出的则是自机的基本飞行状态和所携带的武器。

©2008 Ubisoft Entertainment.





最为写实风格的驾驶舱

左侧照片中所显示的是法国"阵风"战斗机的驾驶舱，而在右侧的图片中，我们可以根据舱外伴飞的Su-47来判断这是典型的俄式战斗机的座舱布局。两张图片将战斗机驾驶舱的细节刻画得十分到位，这很有可能表明，游戏中将会为玩家提供完全拟真的驾驶舱视点。并且，不仅驾驶舱的布局会随着机型的变更而发生变化，就连驾驶舱中各种仪表显示的数据也会是实时变化的。



拟真地图



这张图片是官方所展示的游戏场景3D俯视图，由于是按照卫星照片来进行制作的，因此游戏中的场景将会十分接近现实世界，这无疑使得玩家在游戏时的代入感直线上升！

可以使用垂直起降战斗机？

熟悉战斗机的玩家应该对AV-8B垂直起降战斗攻击机十分熟悉，不过这种机型在以往的同类作品中鲜有登场。并且，玩家也不曾有机会体验驾驶该机进行垂直起降的感受。而这张由官方提供的图片是否暗示着，玩家将有机会在本作中亲自尝试驾驶这种独特战机呢？

高度写实的机体与场景建模

提到家用机平台上的3D模拟空战类游戏，人们就会不由自主地联想到"《皇牌空战》系列"。众所周知，"《皇牌》系列"凭借超高的素质已经牢牢抓住了一大批玩家，而在这款由育碧开发的同类游戏中，我们不仅可以看到类似甚至超越《皇牌》的细节，更可以在飞行过程中领略到完全写实物理环境——游戏中的场景完全按照卫星扫描照片进行测绘制作，其写实程度绝对凌驾于以往任何一款家用机平台上的同类作品！

不仅如此，游戏中对各种战机的刻画也相当细致：变换发动机推力时喷口的火焰效果、不同飞行姿态下气流效果、机舱内的各种仪表和显示器状态变化甚至飞机接近音速时出现的水气激波。这些细节无疑令游戏本身的拟真度达到了一个前所未有的高度！





电影化游戏的先锋实验之作！

如果你对于冒险游戏非常狂热的话，2005 年的《靛青预言》你应该至今都印象深刻。这款游戏抽象而简洁的操作以及完全电影化的表现方式展示了 Quantic Dream 制作组成熟的个性风格。如今这个制作组正在开发一款 PS3 平台独占的新游戏《暴雨》（暂定名），并且预计在 2009 年正式上市，这让这款游戏的受关注度陡增。下面让我们一起来进行一趟对于这款游戏的探班之旅吧。

文 丁丁 美编 木仙

暴雨	SCEA/Quantic Dream	动作冒险
PS3 Heavy Rain		美版
预定2009年内	1人	售价未定
对应周边未定		对应玩家年龄未定



■制作组在2007年末推出的一款概念海报，海报的上方除了麦迪逊之外还有三个人的名字。而"暴雨"的标题下方还有"折纸杀手"的字样。海报上面写着"为了拯救你的至爱，你愿意付出多大的代价。"显然《暴雨》还有太多的秘密没有揭晓。



DIRECTOR 导演叫大卫·凯奇



这款游戏的编剧兼制作人大卫·凯奇大概更乐意被人们称为导演。Quantic Dream 制作组在 2006 年的 E3 上曾经展出了一个模拟角色情感的技术演示片段，他们为这部演示取名为"试镜"。片中虚拟女演员情绪的快速变化和细腻的表情当时就很令人惊艳。

大卫表示，《暴雨》像之前的《靛青预言》一样，将会让玩家自己来担任演员和导演，用自己的行为来控制故事。《暴雨》仍然将讲述成人化的主题，风格依旧黑暗惊悚。尽管游戏的故事是线性的，但游戏中的互动是多样而丰富的，你可以做出很多自由的选择，并且是游戏会巧妙地把主线故事贯穿在看似杂乱无序的选择背后。目的就是要让玩家有一种把握决定权的投入感。

THEME 剧本的主题是父爱

《暴雨》讲述的是平常人在不平常环境下的故事。大卫·凯奇说道："我想要讲述一个更加个人化的故事。作为两个男孩的父亲，我当时第一个闪过脑海的灵感就是主题应该是一个父亲对于儿子的爱。这不会一款是有关拯救公主或是拯救世界的游戏，它纯粹是表现父爱。"

"主要的故事将会围绕这 4 个不同的角色来展开，我们将会突出表现四个人不同的视角。在这样的情况下何为善、何为恶就是一个关键的问题，有时候因为角度的不同你会得出完全不一样的结论。我很相信道德选择，这样的选择在游戏中也将多次出现。这样的选择很难说是好还是坏，更重要的是如何取得正确的平衡。"



■这款游戏的画面充分体现了PS3平台的机能，无论是角色的逼真表情还是倾盆大雨的场景都有着相片级的素质。

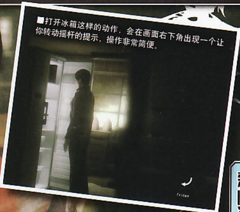
©2008 Quantic Dream All rights reserved.

ACTRESS 女主角叫麦迪逊

游戏中的虚拟女主角是一个职业感很强的女记者。在一个下雨的阴沉日子，她独自前往一名动物标本制作师的家中寻找新闻线索。近来几宗女性神秘失踪的案件都怀疑和这个制作师有联系。

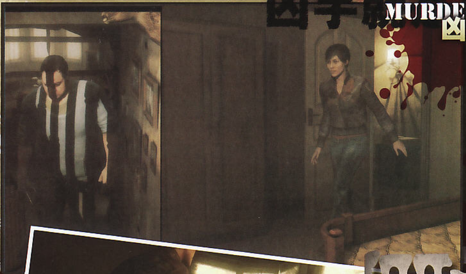
在游戏中操作麦迪逊是一个很新奇的体验，和大多数冒险游戏的操作方法不同。你可以按下 R2 键让她向前走，而左摇杆则是可以让麦迪逊的头左右巡视决定角色前进的方向。和《靛青预言》一样，游戏的按键提示会很抽象，并且有多种选择。比如到门前，你可以把六轴手柄转向不同的方向来选择是按门铃还是敲门。进入房间之后，场景中有很多动物标本诡异的挂在屋里。更可怕的是上楼之后麦迪逊发现失踪的女性已经被活活做成了妖艳诡异的标本。





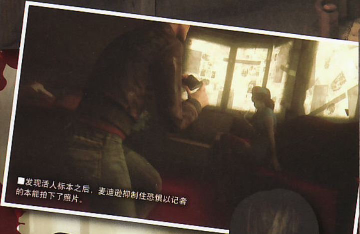
■打开冰箱这样的动作，会在画面右下角出现一个让你转动摇杆的提示，操作非常简便。

MURDERER 凶手就是标本制作师！



当标本制作师回家的时候，很快听到了自家楼上的动静。这时你可以操作麦迪逊寻找地方进行躲闪。制作组为她设计了多达二三十处藏身之地，每一处都会有不同的剧情。在躲藏的过程中玩家需要根据画面提示来按键，让麦迪逊压制住心中的恐惧。整个游戏的动态效果和镜头的转换相当流畅，电影感十足。

制作人表示："《靛青预言》上市的时候我们为冒险游戏类型带来了新的'语法'。在《暴雨》中我们将会在同样的'语法'之下，增加新的'词汇'。"



■发现活人标本之后，麦迪逊抑制住恐惧以记者的本能拍下了照片。



■游戏中和变态杀手的缠斗非常惊心动魄，但过于滥用QTE可能会让游戏的可玩性下降不少。

《靛青预言》小档案



Quantic Dream 制作组的这款冒险游戏在 2005 年同时推出过 PS2 版和 Xbox 版。游戏讲述一个寒冷冬夜里，公司职员卢卡斯在街边餐厅里遭遇了一场神秘谋杀案，而自己莫名其妙地成为凶手。于是卢卡斯和卡拉、泰勒两名警局探员各自对于谋杀案背后的真相展开调查。

这款游戏中加入了大量对于冒险游戏来说非常新颖的设定。靠摇杆来选择角色的反应和对话选项，电影化的分割画面，多场景同步推进的游戏方式，角色精神压力槽的设计无一不让冒险游戏迷们惊喜不已。

2005 年《靛青预言》获得了知名游戏媒体 Gamespot 评出的最佳剧情奖。还入围了最佳原创音乐、最佳配音、最佳创新、最佳独创系统四项提名，可以说成绩斐然。当时由于游戏的英文对白非常多，让很多家用机玩家都错过了这款游戏。



不过这款游戏国内也推出了名为《幻象杀手》的 PC 汉化版本，如果你现在还想体验一下的话，推荐你试一下这个版本。

主角死了也没关系？ 游戏的制作人表示，《暴雨》中即便麦迪逊被杀了，故事也不会结束，它会相应的改变另外三名主角所面对的处境和命运，可见本作的剧本撰写要求非常高。



■枪战：游戏中只有很少的枪战部分，你完全可以用速度甩开敌人。但是有时直接开枪干掉敌人也是迫不得已的选择，记住，持枪跑步会让你的速度变慢。



注：本作是多平台游戏，本次前线的报道以PS3版的操作为标准。

镜之边缘	EA/DICE Stockholm	动作
多机种 Mirror's Edge		美版
2008年11月	1人	59.99美元
对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：未定

游戏的故事背景就像是未来版的《1984》，在一座高度发达的虚拟未来乌托邦中，这里没有言论自由，任何电子通信都要受到政府和特工的监视。在这样一种高压环境下应运而生的是一群专门替人传递各种机密信件的特别信使，而女主角费斯就是他们中的一员。玩家要操纵费思在游戏中躲避保安、新闻媒体甚至警察的追踪，成功完成送信的重要使命。

这款游戏是EA的DICE工作室继《战地恶人连》之后推出的一款创意作品，它将极限运动和动作、枪战全部糅合在了一起，如果一定要下个定义的话只能称之为主视角动作游戏。从目前的开发情况看来，《镜之边缘》不仅仅有着急速奔跑所带来的视觉冲击感，同样有着精巧的动作谜题和有趣的故事。

FAITH 费斯

游戏中玩家的游戏过程并不是去完成各种送信的任务，而是因为费斯的妹妹被人绑架而展开的一场错综复杂的追查。

MIRROR'S EDGE

文 丁丁 美编 anubis

你要做的就是跑

游戏中玩家最厉害的武器就是自己的身体。运用灵巧的身体在未来感十足高楼大厦或是地底水道中奔跑、跳跃是玩家游戏体验中最重要的一个组成部分。按动L1键主角费斯就可以做出诸如跳跃鸿沟、攀墙或是沿着垂直的墙面奔跑等强力的动作。而碰上比较低矮的建筑物或是障碍时，你还可以用L2来快速侧滑通过障碍，尽管你可能没有成龙或是李连杰般的爆发力，但这款游戏将会让你用第一人称亲身体验只有功夫片中才有的动作感受。



■面对低矮的建筑障碍费斯也有办法用灵巧的动作通过。

©2008 Electronic Arts Inc. All Rights Reserved.


■站在摩天大楼顶端，尽管前方看似绝路，但费斯视野可以帮玩家找到绝妙的前进路线。

费斯视野

如何能在剧烈的短跑中寻找前进的路线呢？要知道常人是没办法在几秒钟时间里在纷杂的水泥森林里找到跳跃和跑动的路线的。不过费斯有着超越常人的动态视觉，这对她来说并非难事，你可以按键发动特有的“费斯视野”让时间变慢，寻找以特别颜色显示出来的路径。


■偷袭：悄悄靠近敌人之后按三角键可以直接打晕他，按L1夺取武器也是不错的应对之策。



跑步也得讲技巧

尽管游戏中的操作简单直观，但其中当然也蕴含了各种技巧。《镜之边缘》里惯性和平衡是费斯最需要掌握的两个要领。由于建筑物的顶面一般面积比较狭小，很难进行加速，所以在向一些远距离的目标跃进之前需要保持住跑动的惯性。在跳跃到地面的一瞬间按 L2 就可以让费斯做出翻滚的动作，并且流畅地继续向前奔跑。

平衡是在跑动中另一个要特别注意的东西。要知道我们的费斯小姐可不是超人，即便是沿垂直墙面跑动也是需要掌握角度和速度的，你在跑动的时候也会感觉到重力对你的影响。运用良好的平衡感急速通过一些区域对于玩家可是一大挑战哦！


■在跑过这类狭窄的钢梁时，用摇杆或是动作感应功能保持平衡是一次能让你的心悬到嗓子眼的刺激体验。

Trusty Bell トラスティベル ～ショパンの夢～ ルプリーズ

信赖铃音 肖邦之梦	NBGI	角色扮演
PS3 トラスティベル ～ショパンの梦～ ルプリーズ		日版
预定2008年9月18日	1人	6980日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄





久无踪影的 PS3 版《信赖铃音 肖邦之梦》终于又公布了全新情报，这回游戏是已经确定将于 9 月 18 日发售了，这对于长期缺之角色扮演游戏的 PS3 用户来说是个好消息。而且 PS3 版并不是简单地移植，而是在增加了大量新要素后的重制。下面就让我们来看看游戏的特征以及追加要素吧！

文 纱迦　美编 木仙

拥有艺术气质的RPG精品

独特氛围令人难忘

《信赖铃音 肖邦之梦》的故事设定于伟大的波兰钢琴家肖邦临终之时。肖邦在临终之时进入自己的梦想世界，与自己创造出来的角色一同冒险。肖邦创造出来的旋律贯穿整个游戏，由国际知名大师布宁为玩家亲手弹奏，艺术性满点。



此外游戏的画面采用了独特的技术制作，令玩家有一种身处梦境的奇妙感觉。游戏的画面在同类游戏中可谓出类拔萃，无论是人物造型还是冒险舞台都令人满意。

令玩法多样的队伍等级



队伍等级(PARTY CLASS)是《信赖铃音 肖邦之梦》的特色。队伍等级影响的是战斗系统，每一个队伍等级森严都代表着不同的战斗系统。有思考时间无限、可以随打随停的初始等级，也有零思考时间但可以用必杀技连携的高级等级。

当玩家获得最高的队伍等级之后，就可以使用威力无边的和声连锁(Harmony Chain)，此时各个角色的必杀技将可以连携使用，不但华丽无边，而且威力极大，是游戏中最具魅力的系统。但相对地，最高的队伍等级也有零思考时间、最短的行动时间、按键变化等负面效果。

丰富多彩的隐藏要素

在游戏中主要有两种隐藏要素，一种是拍照。利用队伍成员皮特的照相机，玩家可以在战斗中尽情拍摄，而拍下来的照片可以卖掉；另一种是寻找乐谱。把找到的乐谱与世界上的特定居民合奏，如果配合得当的话就可以拿到好的道具。

此外游戏还有多周目的设定。在多周目游戏中，不但可以继承包括队伍等级在内的很多东西，而且能够使用传送在全世界来自移动，从而完成更多隐藏要素和分支剧情。此外多周目游戏时难度会上升，这才是游戏的真正形态。

颇具特色的光影系统

游戏中引入了光影系统。在有光和没光的情况下，玩家可以发动两种不同的招式。敌人同样会受光影系统的影响，除了招式不同外，很多敌人在有光和没光的地方将保持两种完全不同的形态。



游戏对光影的判定非常严格，除了日晒和灯光外，敌我双方角色身上的装饰品也可以发光。战场上空飘过的白云、身躯庞大的敌人都有可能造成阴影，这会对战局带来很大变数。

手动回合制战斗



《信赖铃音 肖邦之梦》采用回合制战斗，游戏强调动作性的玩法有些类似于"《传说》系列"，不过每名角色的行动都是单独分开的。留给玩家输入指令的时间是固定的，这段时间被称为行动时间(ACTIVE TIME)。在行动时间内手动输入完指令之后，就会轮到下一名角色行动。玩家还可以根据当时的情况放弃行动，或是留下部分行动值，这样能为下个回合快速行动而赢得时间。

此外在轮到玩家行动时，还有思考时间(THINKING TIME)的设定，在思考时间内玩家即使不行动也没关系。但如果思考时间结束了，就会强制进入行动时间。这迫使玩家必须迅速作出判断。

©2007 2008 NBGI

PS3版新增要素大公开

新增角色



库雷谢特

声　　优：小西克幸
武　　器：锤和盾
名字含义：渐强符（Crescendo）



在之前的情报中已经介绍过了，和X360版比起来，本作可以使用的角色多了两位，他们是巴洛克的王子库雷谢特（クレッシェント）以及他的未婚妻赛蕾娜缇（セレナーデ）。玩过X360版的玩家对这两位一定不会陌生，从剧情来判断这两位应该要在第4章才有可能成为同伴。





赛蕾娜缇

声　　优：折笠富美子
武　　器：杖
名字含义：小夜曲（Serenade）

换装要素

很多玩家期待的换装要素，在PS3版中得到了实现。新服装是在游戏过程中于宝箱中获得的，当换上新服装之后，事件、移动、战斗……一切游戏场面都将以新服装来表现，其中部分角色还会有多套新服装。也就是说，大部分角色只有一套新服装（估计是可怜的男性角色）。



PS3版独有迷宫

X360版中只有一个隐藏迷宫，这个迷宫构造非常单调，敌人的变化也非常少。现在PS3版会追加一个全新的迷宫，里面的敌人和构造变化要多得多。从目前的情报来看，迷宫的入口应该是巴洛克城的宫殿内——笔者早就怀疑这个地方有什么机关了！

追加任务



PS3版将会追加新任务“阿果果与信赖之光 · 生病之谜”。这个任务的出现时间是在波尔卡生病之后，众人为了解救波尔卡而去阿果果森林冒险，剧情中会出现“母亲阿果果”。而华尔兹伯爵手下的那帮反派也会登场阻拦。

目前已知PS3版增加的任务只有这一个。

剧情变更&多重结局

《信赖铃音　肖邦之梦》的剧情非常精彩，但是比较晦涩，不利于玩家理解。因此这次的PS3版将对剧情进行修改，这包括：追加为数众多的事件场面、把故事修改得更容易理解、对原有事件的演出场面进行修改等等。所有更改过之后的新事件，均会以全程语音来表现，制作组还是很有诚意的。



另外，PS3版还将增加全新的结局，根据玩家的行动不同，游戏也会走向不同的结局。这样一来的话，除了高难度和隐藏要素外，又多了一个让玩家非得开始多周目游戏不可的理由。

音乐还有更强表现

“你怀疑什么都可以，就是不能怀疑它的音乐！”——这是笔者对《信赖铃音　肖邦之梦》的评价。诚然，由国际钢琴大师布宁演奏的钢琴诗人肖邦的华美乐章，再加上在FANS中有着神之称的樱庭统的原创作曲，音乐便是《信赖铃音　肖邦之梦》最出色的地方。



而现在PS3版还要在音乐上再加大投入，玩家将会听到在X360版中听不到的、由布宁演奏的全新乐曲，而且不止一首。此外樱庭统也会再次创作多首新乐曲！

全新绘制的角色插画

为了让玩家有一种彻头彻尾的全新感觉，这次设计者们连角色们的原画也进行了更新。熟悉X360版的玩家一眼就能看出来。此外，过去在设定集上都没有公开过的反派角色们，此次也有了全新的原画，樱井孝宏的FANS也不用指责设计者厚此薄彼了。

隆德

声优：浅川悠


声优：樱井孝宏
风牙

乔巴

声优：斋藤志郎


声优：茶风林
雷加德


华尔兹
声优：皆川纯子

相关情报 波尔卡的声优平野绫是本作的一大看点，如今的她比起一年前来人气更高了。本作的预约特典将是一张DVD，里面收录了大量有关平野绫的影像。本作不支持硬盘安装，读盘速度和X360版相比无优势，不过仍然可以接受。

栏目主持 晴天&星夜

新作短波 FIRST LOOK

未发售游戏的最新资讯大杂烩

为了让“新作短波”的游戏面覆盖面更广，从本期开始我们将在短波的页面下方为大家插播各个主机平台的新作预告，除了简短的介绍外，有兴趣的玩家也可以通过其他方式对这些游戏的情报做进一步的确认，说不定其中就有让你惊喜的意外之作哦。

英国 Codemasters 公司虽然名气不算很大，但实力颇强，尤其是在这一次的次世代大战中，由于它率先投入数千万美元研发了强劲的新引擎，因此风生水起，一跃成为势力级游戏开发商，而且它的作品在创意上也有上佳表现。本期的美版短波就是以 Codemasters 的游戏为主题。

凉宫春日的并列

Wii 文字冒险 ■凉宮春日の并列 ■SEGA ■日版 ■预定 2009 年春季发售

[文：阳光成员 Daniel]



在豪华游轮上度过不平凡的暑假

尽管小说《凉宫春日的惊愕》已经足足搁浅了一年有余，第二季的 TV 动画也是一延再延，“《凉宫》系列”的游戏化进程却一点不含糊，Wii 上的《激动》还没发售，这边就迫不及待地公布了系列第五款游戏作品——《凉宫春日的并列》。

故事的开端

夏天快结束了，春日可不愿意暑假就这么平淡地过去，她拉着 SOS 团的成员来到一艘来路不明的豪华游轮上，美其名曰“度假”。这次又会有什么离奇的事件在等着大家呢？



▲如果春日觉得不满意则度假结束后时间会重新轮回，这样的情节在《凉宫春日的暴走》（漫无止境的八月）中也曾出现过。



▶“春日成为候补新娘”与“SOS 团的分身出现”将是本作的两大看点。新的故事会对原作起到补完的作用。

精彩的动画

和之前推出的几部作品不同，由于本作由世嘉全权负责制作与发行，所以游戏的整体素质会有明显的提高。柔和的动画渲染将 3D 版的团长大人形象原汁原味地展示在了我们面前，这也是动画制作方第一次参与系列游戏的制作，想必 FANS 一定会非常感动吧。

安妮的工作室 赛拉岛的炼金术士

NDS 角色扮演 ■アニーのアトリエ セラ島の錬金術士 ■日版 ■Gust ■预定 2009 年发售

建立最豪华的度假村吧！

“《工作室》系列”又有新作即将推出了，虽然这次的平台还是 NDS，但是游戏的面貌却焕然一新。抛弃了《利兹的工作室》中让人感觉鸡肋的探索系统后，新作的整体感觉已经和家用机上的版本相差无几，更灵活的探索方式，更耐人寻味的战斗系统都会让玩家乐此不疲，或许本作才能称得上“掌机上第一款真正意义的系列作品”。

全新的冒险舞台

位于王国北方的海域，充满热带丛林风情的美丽岛屿。目前这里正在实行通过炼金术发展度假村的计划，同时也举行各种炼金术的比赛来寻找更具潜力的炼金术士，而利用比赛的奖金来建造度假村的各种设施也是游戏中玩家必须要做的事情。另一方面，虽然被强制送到了岛上，但自怨自艾的安妮很快就找到了自己的目标，因为能够在炼金术比赛中胜出就有机会成为王子的伴侣，她“麻雀变凤凰”的美梦真的能实现吗？ [文：晴天]





◀炼金术士比赛每半年就会举行一次，根据玩家制作的成品优劣来确定奖金的多少。

麻烦不断的主人公们



安妮·艾雷贝尔克 声 野中蓝

祖父是很有名的炼金术士，但自己却整天游手好闲的 17 岁少女。人生最大的梦想就是不用工作就能成为贵妇人，因此为了让其了解生活的真谛，祖父一气之下就将她送到了赛拉岛上。

培培 声 沢城みゆき

虽然外表可爱，但其实是安妮祖父派来教导安妮炼金术的老师，从现在的装扮看来应该是系列“木精灵”的新版本。

汉斯·亚雷斯 声 杉山纪彰

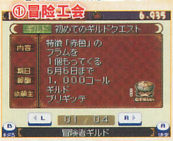
度假村开发委员会派来的执行委员，虽然主要的任务是监督安妮顺利地开发度假村，但富家少爷出身的他却从未体会过世间的人情冷暖。



▲还在睡梦中的安妮万万没有想到会被祖父悄悄地送到了赛拉岛上。

特色系统登场

①冒险工会



▲完成随机出现的委托任务就能获得各种奖励，其中也有很珍贵的“配方书”哦。

②采取材料



▶这次的素材收集改为了调查地图上特定地点，而且采集的过程中还有可能出现迷你游戏。

③战斗



▶野外与敌人遭遇后会进行战斗，这次敌我双方都有前后排的设定，在战术的运用上应该有更多的变化。

NDS | 凉宫春日的直列 | 2008 年冬季

本作的故事发生在暑假期间的北高，时间轴上似乎能和 Wii 版的《凉宫春日的并列》衔接起来。游戏以章节的方式来进行，每个章节都会有一些不可思议的事件等着我们去解决。

喧哗番长3 全国制霸

PSP 动作 ■喧哗番长 3 全国制霸 ■日版 ■Spike ■预定 2008 年 11 月 27 日发售

打遍全国无敌手

以描写青春热血故事为主题，强调高自由度的“《喧哗番长》系列”终于又有新作公布了。正如这次游戏的副标题一样，我们的目标将不再仅仅局限于成为一方制霸，要想成为全国“以暴制暴”的领军人物，就先拿自己的拳头说话吧！ ［文：晴天］

Story

因为收到了“不参加修学旅行就不能毕业”的最后通牒，我们的主人公坂本隆只好跟随老师一起前往自己的故乡开始了为期七天的“修学旅行”。在这本应平静的七天里，当地不良少年的种种恶行再次点燃了坂本隆心中的怒火，最后为了实现家乡广为流传的“全国霸者传说”，坂本隆终于下定决心向全国的不良少年首领立下战书，不平凡的“修学旅行”就此拉开帷幕。



男主人公 **坂本隆**

根据游戏的设定，一开始玩家可以更改默认的名字并从日本 47 个县市中选择其一作为自己的出生地，根据玩家的选择不同，游戏的某些场景和情节会发生相应的变化。

学校的大美人 **藤沢真菜美**

目前已知的一名女性角色，据说是坂本隆的恋爱对象，在七天的“修学旅行”中她会和坂本隆之间擦出怎样的火花呢？

经典的游戏系统

这是从系列初代就有的设定，在与敌人遭遇前如果“蓄力”可以发射“眼神视线”来触发战斗，之后根据画面中出现的台词组成一句话，如果成功对敌人进行了压制，那么正式开打前我方会拥有更多的进攻机会。

①眼神杀死你



◀要在短暂的时间内选择正确的台词，没有一定的日语基础还是颇有难度。

和其他同类型游戏不同的是，游戏中只要借助其他物体和对手进行战斗都属于违规行为，而随着这种行为使用频率的增加，玩家的“邪恶度”也会不断上升，并会引发各种不利的情况，要想真正让对手屈服，还是老老实实用拳头较量吧。

②暴力美学



▶使用棒球棍攻击对手如果被人看到不知道会有什么后果？

AWAY 混乱的迷宫

［文：晴天］

NDS 动作冒险 ■AWAY シャッフルダンジョン ■日版 ■AQ Interactive ■预定 2008 年 10 月 16 日发售

本作是一款在随时间变化的迷宫中解救被困村民的原创动作冒险游戏，在之前的报道中我们为大家介绍了解救村民的主要方式，而这次关于 BOSS 挑战以及后续的攻略方法也公布了新的信息，赶快一起来看看吧。

打不死的小强就是我！

强大的BOSS

游戏中每个迷宫的最后都需要玩家挑战强大的 BOSS，和之前在迷宫的狭窄通道中进行战斗不同的是，与 BOSS 战斗的场景是完全开阔的区域，想尽快获得胜利，就需要根据 BOSS 的动作要发现它的破绽，利用其攻击的间隙达到最大的伤害输出。



▲如果挑战 BOSS 失败也没有关系，玩家可以选择重新挑战或返回村庄进行休整，之前获得的能力都会保留。

狂暴螳螂

第一个迷宫的 BOSS，主要利用锋利双爪来进行攻击，在其巨大身躯下能够看到一个很突出的红点，难道那里就是弱点吗？



▲敌人主要使用回旋攻击和远距离的冲击波，只要保持移动一般不会被打到。

变异蚯蚓

可以在地面的洞穴中自由穿梭的 BOSS，由于其头和尾部会同时出现，所以要在其钻出地面的瞬间判断头部的位置并进行追击，不然就会受到尾部的攻击。



▲只要掌握了 BOSS 攻击的规律，很容易就会发现其每个招式间的时间间隙，此时正是进攻的好机会。

钢铁机器人

机械迷宫中出现的守卫机器人，右手上装备的铁球可以投掷并放射出电流，不过左手的红色球体应该是个突破点。



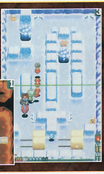
▲面对 BOSS 需要保持绝对的冷静，尽量减少失误才是关键。

营救的最终阶段

消灭掉强大的 BOSS 后就能找到被困的村民，不过此时游戏并不会帮助玩家直接脱出迷宫，而是需要玩家带着村民原路返回，同时下楼的楼梯也会改变方向。在返回村庄的途中玩家需要做的不再仅仅是保证自己的安全，如果村民不幸被攻击到的话，那么有可能让之前的努力全废。



▶从画面中我们还看到了除村民以外的同伴，他们应该可以在 BOSS 战中为玩家提供很好的支援。



◀解救的村民都会跟在玩家的身后形成长长的队伍，如果不控制好他们的数量，一旦受到敌人背后的偷袭就需要再次返回迷宫的最下层才能找到他们。

FIFA 09

［文：阳光成员 峰中幻想］

多机种 体育 ■FIFA 09 ■美版 ■EA ■预定2008年10月14日发售

对应机种为 Wii、X360、PS3、PSP

09 赛季 狂热袭来

《FIFA》系列是 FIFA（国际足联）和各国足球联盟公认的人气足球游戏作品。作为系列最新作，厂商做出了很多视觉和系统上的变革。透过 250 项以上针对游戏细节所做的加强与改良，PS3 和 X360 版本《FIFA 09》将营造出如现实般的足球气氛。当然，游戏中出现的球队、球场，乃至球员一律都是现实中存在的，使玩家有种熟悉的感觉。

一流选手们的华丽球技忠实再现

当足球来到一些球星脚下时，可以施展他们的招牌球技过人，球星往往是足球场上的核心人物，所以熟练使用华丽的球技会令自己队伍战斗力有着一定的提升。在攻守球员一对一对决时，能够使用的假动作种类大幅增加，令玩家目不暇接。



身体接触的重要性

球员去抢球时往往会有身体接触，体格比较好的一方都会占有优势，球员身体之间发生碰撞时，游戏中的人物表情非常逼真，彻底重现了足球运动的真实风采。



超真实的球场

游戏中的球场非常漂亮，观众席上的人们也制作得很细腻，一些豪门的球场显得更加宏大。足球运动中，球队的主场气氛是十分重要的，座无虚席的球迷一起为球队加油，那种壮观的情景在游戏里很好的表现出来。



“Be A Pro”模式的进化

“Be A Pro”是最令玩家痴迷的模式之一，模式中让玩家可以创建自己的专业足球选手，这个人物就好象玩家的影子，接着在长达四年的时间中逐渐培养他，最终成为绿茵场上的又一传奇人物。

史无前例的自订球队战术

作为 FIFA 系列中全新的“自订球队战术”系统，玩家除了可以调整及自订战术设定，让对手和你的球队能有宛如现实世界球队般的表现，还能抓住对手的弱点做出各种决策，制订一系列的作战方针，击败对手显得易如反掌。

PS2 | 真·三国无双 5 Special | 2008 年 10 月 2 日 继之前本作公开了曹丕、马超、凌统、张郃、太史慈都将追加自己的“无双模式”后，官方最近也证实游戏中第一名追加“无双模式”的女性角色——月英。

女神侧身像 负罪者

［文：晴天］

人物育成的王道

NDS ■ヴァルキリープロファイル 咎を背負う者 ■日版
策略角色扮演 ■Square Enix ■预定 2008 年 10 月 30 日发售

在上期的前线为大家介绍了游戏战斗的基本流程后，关于人物育成部分的情况也于近期公开了新的要素。从角色扮演转换到策略角色扮演游戏后，原来被大家熟知的很多系统也都进行了一定的调整，想在游戏中达到最大的战斗效率就绝对不能错过本次的相关介绍。

魔法

由于游戏中的魔法无法在对应按键的战斗中使用，所以在地图界面消耗相应的 AP 值才能发动地图魔法来攻击敌人，而有别于蓝色的可发动魔法范围，如果魔法的范围不是单体，在地图上就会显示绿色的方块对玩家进行指示。游戏中敌人的体型也会跟它占据的方格数有关，所以对于单体魔法而言，只要能选中敌人占据的任意一个方格都能成功发动。



◀▲选择魔法指令后会显示目前已经学会的所有魔法，后方的数值则是对应消耗的 AP 值。

技能

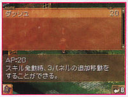
作为游戏中最常用的攻击手段，其最大的好处就是能够进行连携攻击，不过在游戏中提升角色的等级并不能让他们学会技能，获得技能的惟一途径就是对角色使用商店中购买或过关奖励的技能书，并且它们都属于消耗品，因此合理分配技能书也是游戏前期需要玩家精打细算的事情。



▲▶技能需要装备到角色身上才能发挥作用，不知道本作中的“ガッツ”技能还是一如既往的强悍吗？

地图技能

游戏中除了在战斗中使用或装备在角色身上的被动技能，还存在着可以在地图界面使用的“地图技能”，而目前公开的“ダッシュ”就可以在角色移动力的基础上追加三格的移动距离，对于魔法师类移动力较低的角色应该非常实用。



▲使用地图技能也需要消耗 AP，而 AP 的最大值会根据角色等级的提升而不断增加。

勇者别嚣张or2

［文：阳光成员 R］

史上最弱魔王再度登场

PSP ■勇者のくせになまいきだ or2
策略 ■日版 ■SCE
■预定 2008 年 10 月 16 日发售


■看来这次魔王盘踞的地点多了不少。

去年冬天，一款名叫《勇者别嚣张》的游戏以其另类的风格和独特的玩法吸引了不少玩家的眼球，在不断学习食物链的知识之余，还让大家深刻体会到当一名反派角色的艰辛。如今大半年过去了，魔王又要准备重出江湖，全新的魔物加上升级后的食物链系统能否阻止勇者们的前进？我们都很期待你的表现。

游戏画面抢鲜看

只要是玩过前作的玩家在第一次进入游戏后就很容易发现界面发生了一定的变化，而在整个游戏的进行过程中，更多的小细节也很容易调动玩家的情绪，或帮助玩家实时确认目前的状况，看过下面的介绍你一定就会明白了。

流动字幕 根据勇者采取的行动，画面中会不断地出现他们的台词，玩家是不是能从中体会到他们的感情呢？



天之声 这里会出现字幕提示玩家魔物的变异以及迷宫构造的变化情况。

魔物势力槽 当前迷宫中魔物的数量会按比例显示在这个横条上，很容易就很把握每种魔物的数量多少，从而合理地触发变异。

画中画 如果勇者靠近了魔王，那么这里就会弹出一个小区域的图像来提醒玩家，以便及时改变战术来阻止勇者的疯狂行为。

魔王の部屋

由于前作的关卡中勇者在一段时间后就会跑到洞里来捣乱，以至于很多玩家还没研究好怎么布阵就要忙于应付勇者而搞得狼狈不堪。本作中新加入的模式“魔王の部屋”就是专门用来给新人练手以及给老玩家研究用的，在这个模式中不会有勇者出现，大家可以尽情地研究如何能更有效地圈养出强力怪物送勇者回老家。如果有前作的通关记录，读取后还会追加新的地图。



◀▲新模式中可以自己在土壤里放上想要的生物作为研究素材。

你的勇者

每天三十分钟的大冒险

NDS ■キミの勇者 ■日版
角色扮演 ■SNK Playmore ■预定 2008 年 10 月 23 日发售

［文：晴天］

NDS 上的可爱型游戏一直都不乏支持者，而这次晴天要为大家介绍的则是一款由老牌格斗游戏厂商“SNK Playmore”推出，即将于 10 月登场的角色扮演游戏。要说到本作最大的特色，那无疑是以“星技”为主的技能系统，如何由此衍生出更多的战斗技巧，玩家只有反复尝试才能慢慢体会到咯。

勇者大盘点

游戏中包括主人公在内共有 10 名勇者可以成为同伴，战斗时则最多只能派出 4 名角色上场，下面就让我们先来结识一下四位出场率最高的主人公吧。



汪达 总是滔滔不绝的“星之勇者”，持有勇者授予的“星键”进行战斗。

缇奥 通过魔法学校的测试，跟随勇者一起行动的魔法师，擅长使用火魔法。

汤格 勇者随从的候补队员，沉着冷静且很有责任感。

古雷 很少与人交谈的谜之剑士，使用大剑可以施展出如鬼神般的强大攻击。

战斗的精髓

和其他同类型游戏一样，在战斗中让我方角色按照一定的顺序攻击敌人就能发动强力的“连携攻击”，而将普通攻击换为“星技”的话则可以进化为“觉醒星技”，是游戏中对付强敌的主要攻击手段。在每次战斗开始后，打开行动菜单可以确认已知的“觉醒星技”发动条件（技能的名称和使用顺序），当然玩家也可以根据自己的喜好来发动“星技”，因为这样也有可能发现新的“觉醒星技”，也算是尝试不同角色组合和“星技”的一个理由吧。





▲非常直观的确认画面，将有特定技能的角色行动顺序改变后就可以正式开始战斗了。
▶发动“连携攻击”时会出现四名角色的面部特写，从上至下就是角色发动攻击的顺序。

PSP | 预约吧！我们的世界 | 2008 年 11 月 13 日 本作是“《迷宫制造者》系列”的衍生作品，玩家在游戏中接受任务后会进入自动生成的地图进行冒险。游戏的战斗采用战棋游戏的方式来进行，并且还存在受到敌人攻击也会增加经验值的设定。



■这种强调疯狂速度快感的游戏自然要有氮气加速。

［文：星夜］

狂野飞驰 1.3万平方公里的超级赛车舞台

多机种 竞速 ■Fuel ■欧版 ■Codemasters ■2009年第二季度发售

对应机种为 PS3、X360



■如果你看过电影《龙卷风》的话，就知道朝着这样的超级龙卷风靠近会有什么后果了。

早在 2005 年 X360 刚公布时，英国 Codemasters 公司就演示了一款赛车新作的 Tech Demo，当时该作命名为《Grand Raid Offroad》，现在该作延续《GRID》和《DIRT》的命名方式，更名为简洁明了的《Fuel》。

本作最大的卖点就是为玩家提供了一个总面积达到 1.3 万平方公里的开放舞台，制作人表示，凡是在游戏中你能够看到的地方，都可以成为你驱车的舞台，与一般只能按照固定路线驾驶的赛车游戏不同。在这个巨大的虚拟世界里，融合了美国的很多标志性地图，例如大峡谷地带和盐湖城。



▲本作中载具种类丰富，也不乏各种奇形怪状的赛车。

游戏讲述全球天气变暖已经严重影响了美国西海岸，因此在赛车过程中经常会碰到各种极端天气，壮观的气候变化将会是本作的一大卖点。玩家在赛车过程中会碰到龙卷风、沙尘暴和飓风等天气，让玩家感受大自然惊天动地的力量，同时给比赛带来难以预测的影响。当玩家在这个荒野上疾驰的时候，将会碰到很多车队，你可以与这些车队展开比赛，每场比赛最多可以 16 辆赛车参加。游戏共收录 70 余种赛车。本作还有赛车任务编辑器，玩家可以自由制定比赛的地点和线路。



■与一般赛车游戏不同，本作并没有路线限制，甚至几乎没有道路的概念。

霸王 黑暗传说 率领邪恶军团为非作歹！



■以 Wii 的性能来说，本作的画面着实令人满意。

Wii 动作 ■Overlord Dark Legend ■欧版 ■Codemasters ■2009 年内发售

《霸王》以其扮演魔王指挥手下小妖们四处逞威的独特游戏方式赢得人们的关注，现在不仅续作已经投入开发，还有一个为 Wii 贴身打造的作品也在同步制作。本作并非《霸王 II》，而是一个前传，玩家扮演的是年轻时期的霸王。

与前作一样，本作将以黑色幽默重新演绎一些著名的童话故事角色，率领一群忠实的小妖们为非作歹。双节棍手柄用来控制霸王，遥控器手柄则是用于指挥霸王手下的小妖，用遥控器手柄移动屏幕中的游标，让小妖往特定的位置移动，只要按住 A 键，小妖就会始终跟着游标移动。本作一个有趣的新增要素是小妖自爆系统。只要将一个可怜的小妖从妖群中拎出来，狠命地挥舞遥控器手柄，霸王就会猛掐它的脖子，直到它眼睛放光，然后把这个小妖派到敌群中，它就会像炸弹一样爆炸。不同颜色的小妖有不同的爆炸效果，例如蓝色小妖爆炸起来就可以恢复周围小妖的 HP。



■据称本作的场景将会比次世代版更加开放而庞大。

［文：星夜］

霸王 群魔乱舞 猥琐四小妖齐出动

NDS 动作 ■Overlord Minions ■欧版 ■Codemasters ■2009 年内发售

具有独特创意与黑色幽默的《霸王》除了家用机版外，目前也在向掌机进军，NDS 的触摸屏特性对于这样一款指挥众多小妖战斗的游戏非常适合。本作故事发生在一代之前，围绕一种名为“血族”（Kindred）的神秘仪式，这种仪式试图令龙人复活。

与《霸王》原作不同，本作的小妖分为棕、红、绿、蓝四名，他们不像过去那样是没有名字的仆从，开发团队称他们为精英“特殊笑星”，名字分别为：杂碎（Giblet）、烈焰（Blaze）、恶臭（Stench）、狂殴（Zap）。颜色决定了小妖的能力，棕色的“杂碎”擅长近距离肉搏，“烈焰”会



■上屏幕显示地图和游戏界面，下屏幕为实际游戏画面。



操纵火焰远距离攻击，“恶臭”会用它恶臭的毒屁熏死敌人！

本作采用俯视视点进行游戏，可以完全使用触控笔进行游戏。用触摸屏右上角的图标选择你要控制的小妖，然后点击屏幕，他们就会跟着触控笔的方向走。战斗时只要点击屏幕就可以放出必杀技。本作战斗内容不少，但更多的是解谜，把小妖分成两队，利用他们各自的特点解谜。前进过程中有很多场景可以摧毁，很多物体中都隐含生命之力或魔法之力，前者是回复 HP，而后者积累到一定程度可以召唤强力攻击。死去的小妖可以在分散于各关卡中的“召唤通道”里重生。

［文：星夜］

PSP | 最终幻想 Agito X III | 发售日未定 最初以手机游戏公开的本作在今年的“DK Σ 3713”展会上将对应平台变更为了 PSP，而定义为动作角色扮演的本作会因为“卡片召唤系统”产生怎样的变化，请继续期待杂志的后续报道。

栏目主持 多边形

黄金眼

最近发售游戏的多视角评价

本来玩过《完美机车》的试玩版后，对游戏还有着不少期待，结果游戏在发售前突然延期一周，缺席本次“黄金眼”。这次争议比较大的是NDS版《孢子》，没玩过PC版的对本作褒赞有加，而玩过PC版的对游戏则嗤之以鼻，其中的奥妙玩家可自行体会。其实我觉得玩这个游戏的人不少都是冲着“《模拟人生》之父”威尔·莱特的名头去的，当然游戏本身的素质也是放在那里，至于NDS版嘛……有句成语叫“见仁见智”，大概可以说明问题吧……



黄金珍藏 ×0　热血推荐 ×1

星球大战 原力释放



推荐玩家人群

●《星战》铁杆粉丝。●科幻题材游戏爱好者。●向往原力的玩家。

热血推荐　总分 24

炎骑士

绝地武士的一招一式在游戏中被体现得比较到位，原作中的各种细节也被刻画得十分准确，这可以说是最令人欣慰的了。游戏中对原力的表现下了不少笔墨，玩家不仅可以隔空取物，还能够将原力和光剑配合起来使用。缺点方面，人物的动作略显僵硬且打击感不足，游戏流程缺乏明显的变化。

多边形

《星球大战》这块金字招牌的魅力你是无法忽视的，很多玩过《灵魂能力Ⅳ》的玩家相信会对本作更加关注吧。游戏动作性很不错，无论是使用光剑还是原力都能感受到战斗的乐趣，故事方面也比较合“星战迷”的口味。不过战斗中QTE出现得太突然，几乎没有先兆，第一次十有八九都会失败。

丁丁

《星战》的故事总是让粉丝们疯狂，卢卡斯构筑了一个超级史诗框架，而这款游戏则是从维达一方来填充这个框架。游戏的故事和流程结合得不错，玩起来不但有趣而且可以看到很多熟悉的星战细节。但是游戏中的格挡以及远程的瞄准有点问题，战斗有时会比较尴尬。不过瑕不掩瑜，它值得一玩。

■做绝地武士的感觉其实挺不错。

■X360/PS3■DVD/BD-ROM■LucasArts■Star Wars:The Force Unleashed■动作■2008年9月16日■1人■无对应周边

口袋妖怪 白金



推荐玩家人群

●《口袋妖怪》重度粉丝。●热衷联机对战的玩家。●有收集爱好的玩家。

总分 23

炎骑士

和之前历代的资料篇一样，本作在剧本和登场角色上相对《珍珠·钻石》有了不少变化，同时新增了全新的场景和游戏模式，不少前作中出现过的神兽级口袋妖怪也增加了新的形态变化。特别值得一提的是，本作还会与随后的WiiWare游戏《口袋妖怪牧场》更新内容联动。

卡伦

虽说本作是之前《钻石·白金》的强化版，但游戏在系统和战斗部分都有全新的要素加入，故事和登场人物也有不小的变化，所以即使是系列的老玩家在玩到本作时也能体会到新的乐趣。另外，游戏的Wi-Fi部分在原版的基础上得到了进一步强化，除了对战部分还增加了更多娱乐性内容。

玛娜

游戏90%以上的内容都和《珍珠·钻石》相同，但还是加入了不少全新要素，在战斗和系统上也都有所改变，许多细节方面经过了调整和改进，不过存档的速度却有所下降……游戏还和今年的剧场版动画以及官网等有多重联动，不过对于国内大部分玩家来说这都是可望不可及的内容。

■怪物软件又一怪力一击。。

■NDS■卡片■Pokemon■ポケットモンスター プラチナ■角色扮演■2008年9月13日■1~8人■无对应周边

龙珠DS



推荐玩家人群

●原著的忠实FANS。●喜欢怀旧的玩家。●喜欢触控笔操作的玩家。

总分 23

火云

使用触控笔来发动各种动作并不会感到别扭，反而很讲究技巧性，虽说还是无法避免错误操作，但是熟练使用一套连击将敌人打倒爽快感十足。游戏的操作界面并不友好，影响了玩家的上手度。迷宫部分的长度过长使章节显得过于冗长，很容易让玩家感到疲倦。总体来说本作还是一款不错的《龙珠》游戏。

炎骑士

这款游戏的控制方式大量借助了NDS独特的触控机能。虽然采用了3D俯视斜45度视角的方式来表现游戏场景，从较高的卡通渲染素质中也可以看出游戏制作者的用心。游戏中，小悟空的一招一式通过触控笔的各种不同操作表现得非常自然到位，只不过角色的动作显得略微不够连贯。

多边形

相信会有不少被本作广告感动的玩家买下这个游戏吧？实在没想到居然是一款完全靠触控笔操作的动作游戏，小悟空的招数很多，前期的教学部分千万不要错过。情节方面不用多说，细心制作的过场动画还是蛮值得一看的，其他方面也没有什么太大的瑕疵，只要你看过漫画的都应该来尝试一下本作。

■触碰小悟空的冒险历程。

■NDS■卡片■NBGI■ドラゴンボールDS■动作■2008年9月18日■1人■无对应周边

孢子



推荐玩家人群

●模拟育成类游戏爱好者。●威尔·莱特的忠实信徒。●玩过PC版的玩家。

总分 21

炎骑士

说句实话，刚开始游戏的时候，我差一点因为游戏本身简陋的画面和略显诡异的操作方式而浅尝辄止。不过只要耐心玩下去，就会感受到这款游戏的魅力所在。以强化部件形式出现的各种器官可以让玩家控制的孢子个体向着任意方向进化，任务制的关卡设定则更好地体现出了掌机游戏随意玩的优点。

火云

虽然与想象中的形态有一些差距，不过确实要承认这款作品是相当出色的。限于机能，NDS版的各类角色以及场景中的贴图都是以图片的方式“立”在场景中的，不过这种“2.5D”的表现形式却更好地为玩家展现出了一个别具一格的生态系统。只不过，色块拼接的角色造型实在有些难看。

丁丁

《孢子》的NDS版可以说是一款失败的游戏。由于机能所限，拟真的生物们都变成了只有两面的纸片，实在让人无法接受。PC版中各种复杂的进化细节都被一种童稚的风格所抹杀，你很难从游戏里捕捉到制作组所想表达的思想火花，也不要妄想从NDS版中找到那种从微观到宏观的冒险体验。

■用你的双手创造一个生命的传奇。

■NDS■卡片■EA■Spore Creatures■模拟育成■2008年9月7日■1人■无对应周边

评分规则说明 满分为30分。30~27分为“黄金珍藏”级别；26~24为“热血推荐”级别；“热血推荐”以下级别的游戏，若在评语框中带有大拇指标志则为编辑个人推荐。由此也反映出编辑个人兴趣取向和该游戏的特色。对于多平台游戏，如果素质相当，采取统一评分的方式；如果素质相差较大则只对高素质版评分，另外版本以打分的形式出现。

彩虹队长

推荐玩家人群



●眼光独到的重口味玩家。●喜欢恶搞和穷欢乐类型游戏的人。●渴望知道什么才是超级猥琐的玩家。

总分 21

■史上最衰主人公的猥琐大冒险。

炎骑士

嗯，我坦白，虽然玩了不到五分钟，我却已经因为主人公猥琐的一举一动而笑得肚皮发痛了。必须承认的是，如果耐着性子继续下去，这位彩虹队长先生的表现还是能够让玩家认可的，背景音乐也比较出色。只是我不明白，将游戏角色搞得如此KUSO到底是为了哪般。拜托，无厘头也要有个限度吧！

玛娜

本作很有特色，它的大多数桥段都是从其他游戏借来的：当玩家钓鱼成功，将鱼提起时的动作和音效无疑来自《动物之森》；当玩家进入第一个村庄时，浓重的水墨风格完全是《大神》的重演；当积满一定数量的星星后，又会看到《超级马里奥银河》的场面……能将这些融入到一个游戏中已经很强了。

卡伦

这是一款会让人笑到喷饭的游戏，猥琐的主角配上搞怪的音乐，你会觉得时不时来点笑料竟是如此轻松的一件事情。虽然游戏整体的画面简单了点，主角的动作也远远谈不上华丽，但相信这种轻松诙谐的风格还是能吸引不少感兴趣的玩家。当然，前提是你不把本作当成一款正统的3D动作游戏。

■Wii■DVD-ROM■Nintendo■キャプテンレインボー■动作■2008年8月28日■1人■无对应周边

海贼王 无尽巡游 第一章 随波荡漾的秘宝

推荐玩家人群



●原作动画铁杆粉丝。●喜欢在游戏中收集道具的玩家。●对大海与海盗情有独钟的玩家。

总分 21

■送给路飞支持者们的丰厚大礼。

炎骑士

从游戏的副标题便可以看出NBGI打算将这个游戏做滥做长。对于《海贼王》的粉丝来说，这款游戏可谓含金量实足，丰富多彩的收集要素和不断出现的挑战足以让原作支持者们玩到爽。不过说实在的，游戏本身的操作性并不是很出色，过于核心的剧本也限制了游戏的受众范围。

玛娜

在《海贼王》系列"游戏中，本作算是素质相当不错的一款，游戏画面比较精致，战斗的打击感也比较爽快，而且作为动作游戏来说操作不算复杂，只要通过一两个按键就能使出华丽连招，也不需要玩家为了体感而去体感。另外，本作收集要素十分丰富，一周目结束之后还有很多可以挑战的地方。

火云

在大海上的各个岛屿上收集素材便是这款以冒险为主游戏的精髓。游戏中忠实还原了动漫中各个角色的招式，华丽的必杀技演出也让人热血沸腾。游戏的战斗比较流畅，玩家还需要根据每个角色的特点来切换人物，战略性也得到了保证。每个角色行动时的动作区别不大，也算是一个不大不小的遗憾。

■Wii■DVD-ROM■NBGI■ONE PIECE UNLIMITED CRUISE エピソード1 波に揺れる秘宝■动作冒险■2008年9月11日■1～2人■无对应周边

无尽的未知

推荐玩家人群



●tri-Ace的死忠。●日式角色扮演游戏玩家。●喜欢即时战斗系统的人。

总分 21

■tri-Ace试水之作。

卡伦

说老实话，本作还是能看得出tri-Ace的一贯制作水准，音乐和画面在同类游戏中有明显的优势。不过游戏的缺点也同样明显，撇开比较雷的女主角造型不说，本作的战斗部分问题也不小，甚至有时还会出现丢帧的情况。此外，系统方面虽然值得研究但细节却做得不够体贴，实在让人头疼。

纱迦

缺点非常明显：掉帧拖慢、不全的语音、复杂的系统，还有令人无语的角色脸部建模。不过众多角色组成的大混战非常来劲，制作武器和设定比较好玩。只是如果不注重等级的话，经常会被敌人秒杀。tri-ACE作品所独有的丰富隐藏要素，在本作中依然有着丰富的体现，重度玩家应该会喜欢。

晴天

游戏的场景非常精美，颇具特色的"情景战斗"也很讲究玩家和同伴的配合，经常会为了隐藏的奖励而多试几次。无法操作其他角色的设定是很多玩家诟病的地方，不但让玩惯了同类型游戏的玩家一开始很难上手，较短的流程也让某些情节的发展略显突兀，对同伴的性格刻画大打折扣。

■X360■DVD-ROM■Square Enix■インフィニット アンディスカバリー■角色扮演■2008年9月11日■1人■无对应周边

蓝龙 PLUS

推荐玩家人群



●玩过《蓝龙》游戏或看过《蓝龙》动画的人。●坂口博信的支持者。●热衷于即时战略游戏的玩家。

总分 20

■只要有心，人人都有影兽！

纱迦

游戏依然带有坂口博信的浓厚风格，一上来就有很多影片。游戏的世界观不是完全继承X360版，这点让玩过的人有些错愕，不过总的来说影响不大，对系列没认识的人也能玩下去。影兽必杀技比较华丽，不过敌我双方的AI都很低，战斗难度全无，系统方面有很多不够亲切的地方。

多边形

相信不少玩过X360《蓝龙》的玩家会转过头来继续关注这款NDS上的续作，不过即时战略式的游戏方式与前作大相径庭。游戏中你可以看到熟悉的角色与影兽，游戏故事方面则承袭了前作与动画版的部分剧情。整体来说游戏还是不错的，只是战斗节奏还不够激烈，战斗控制方面还有所欠缺。

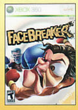
晴天

游戏的开场动画和战斗场面都看得出来制作小组的用心，而且对于一款即时战略游戏最重要的操作部分也得益于NDS的触摸屏和设置的快捷键，熟悉之后不会让人有手忙脚乱的感觉。游戏战斗时的音乐也很有特色，但比较让人不爽的是，敌我双方的移动速度比较缓慢，导致游戏的整体节奏也偏慢。

■NDS■卡片■AQ INTERACTIVE■蓝龙PLUS■即时战略■2008年9月4日■1人■无对应周边

打人要打脸

推荐玩家人群



●推荐给大拇指发达的玩家。●喜欢夸张造型的玩家。●希望揍彼得·摩尔的玩家。

总分 14

■打发无聊时间的无聊游戏。

丁丁

这款游戏还算有趣的试玩和彼得·摩尔亲自上阵宣传是吸引我的地方。仔细研究了系统打法之后感觉还蛮有趣，不过稍微玩一段时间你会发现，虽然游戏的确有招式可循，但对方出拳过快，毫无规律性，打起来有一种碰运气的感觉。另外本应强调的搞笑表情和动作重复性较高，实在令人失望。

火云

在短短几分钟的比赛中居然能让人昏昏欲睡，对战时招式缺乏变化以及系统上的混乱，导致本应热血的游戏却让人提不起兴趣。游戏的打击感也没有宣传时的那么夸张，多半时间像是在与一个沙袋战斗。游戏的人物虽多，但却无法给人留下印象。将彼得调出来胖揍一顿也许是很多玩家更愿意做的事。

星夜

本人对拳击游戏一向不感冒，完全是因为听说可以打彼得·摩尔才尝试了一下。由于没有抱什么期望，因此也不算很失望。定制拳手的系统还是有点意思的，可以做出很多搞笑的形象。游戏系统不敢恭维，胡乱按键即可，官方宣传的夸张人物表情也没见有什么乐趣。

■X360／PS3■DVD/BD-ROM■EA Sports ■Face Breaker■格斗■2008年9月3日■1～2人■无对应周边



INFINITE UNDISCOVERY
インフィニット アンディスカバリー

作为 X360 平台上的一款日式角色扮演游戏力作,《无尽的未知》终于在 FANS 的期待中与我们见面了。本作的即时系统设定别具一格,令游戏的过程既紧张又刺激,充满挑战性,最多 8 名队友共同参加的战斗也令人热血沸腾。虽然在一些地方还存在不足之处,但总体而言这款 tri-Ace 的原创作品没有让玩家失望,非常值得我们去细细体验一番。

无尽的未知	Square Enix	角色扮演
X360 インフィニット アンディスカバリー		日版
2008 年 9 月 11 日发售	1 人	7800 日元
无对应周边		对应 12 岁以上玩家

通关时间:Normal 难度通关约需 20 小时。

文 阳光成员 Daniel 美编 木仙

系统详解

本作的系统菜单是即时操作的,不管是在战斗中还是休息时,周围的时间都不会停止,因此游戏临场感十足,战斗也更具有动作性。不过这就对玩家的操作提出了很高的要求,为了让大家彻底理解本作稍有变化的系统,下面就先介绍一下游戏整个系统。

战斗技巧

持刀与空手状态



游戏的战斗是无缝的、中间没有任何切换,当遇到敌人的时候我们需要按 RT 来先完成拔刀的操作才能发动攻击。战斗结束后同样是按 RT 键收刀。需要注意的是,持刀状态下的移动速度比较慢,也容易被敌人发现,而且在执行调查宝箱或者开门等操作时必须要空手状态才可以。

普通攻击与连击

发生战斗时我方的攻击都是通过 A 和 B 键来完成的,其中 A 键是小攻击;B 键是大攻击。按照 AB、AAB、AAAB 这样从小到大的顺序可以进行连击,可以实现各不相同的攻击效果。使用连击攻击敌人(尤其是 OVERHIT 之后)还能获得一些特殊奖励:把敌人挑空进行连击会获得经验值奖励;将敌人在地面进行连击会获得 AP 值的奖励;而把倒地后的敌人进行连击则可以回复 HP 和 MP。



战斗技能

当我们长按 A 键或者长按 B 键的时候可以发动相应的战斗技能。虽然战斗技能需要消耗不菲的 MP 值,但是在战斗中还是相当实用。在普通连击之后接上战斗技能,这样就能对敌人造成很可观的伤害。主角在升级的过程中会学到不少战斗技能,在"Skills"菜单中的"Battle"选项下,我们可以切换自己所需要的战斗技能。



偷袭与被偷袭

由于是无缝战斗,所以我们在遇敌策略上就有了选择余地。在敌人未察觉的情况下发动偷袭可以获得战斗的先机。平时可以通过敌人的头上的问号或者感叹号来判断他们的是否发现我方。除了悄悄从背后接近敌人之外,我们还可以利用某些同伴远程攻击的联系技来发动偷袭。

偷袭成功	攻击会心率100%
	经验值变为150%
	道具掉落概率增加
被敌人偷袭	AP值减为0
	道具掉落概率降低
	敌人对我方伤害值变大

攻击反弹



由于本作的战斗没有防御的概念,所以在战斗除了及时躲避之外,我们要按 LT 键来反弹敌人的攻击。反弹的时机是敌人攻击的一瞬间,发动成功后敌人会陷入一定时间内无法反击的状态,而且我方的攻击也必出会心一击。不过游戏中并不是所有敌人的攻击都可以反弹的,这点需要引起注意。

AP

在屏幕右侧像剑一样的黄色槽用来表示我方的 AP 值。当蓄满一定量的 AP 后,我们就可以让 A、B 键的普通连击或者战斗技能附带"特殊攻击"效果,比如将敌人挑空、击飞或者破防等等。AP 槽左侧的"TARGET"则是表示发动"特殊攻击"所需要的 AP 值的量,所以战斗的时候我们要合理分配使用。

情景战斗

情景战斗是本作的一大特色。和普通的战斗不同是,情景战斗往往都是需要我们去完成某个特殊的任务,比如营救、护送、攻城等等。这时应该以达成相应目标为优先事项,而不是简单的消灭敌人。顺利完成情景战斗后,我们还可以获得丰厚的情景奖励,所以千万不要错过,具体内容在后面流程攻略部分会给大家提到。



©SQUARE ENIX CO.,LTD/Microsoft Corporation.All Rights reserved.Developed by tri-Ace Inc.

同伴与编队

战斗指令



在战斗部分我们可以使用十字键来切换队友的战斗指令，指令分为“集中”、“待机”、“自由”、“连携”、“温存”、“分散”这几种。其中“温存”可以让队友更倾向于使用回复技能，而“集中”则是让队友始终跟着我方走，活用这些战斗指令能弥补同伴有限的 AI。另外，按 Y 键可以直接让我方队友立刻进行回复，但该指令没有持续效果。在遇到强力 BOSS 时我们可以频繁地 Y 键及时回复，虽然队友回复时会有不确定因素，但这还是要比自己按出菜单翻页找道具稳妥许多。

同行者

同行者在编队时名字显示为绿色，他们是比较特殊的一类同伴，无法与主角编在同一组，只有在可编成多组队员的时候才能加入战斗。

队伍编成



众多性格各异的角色是本作最大的亮点，多人战斗时会让人觉得非常过瘾，在限定时期内我们可以选择菜单中的“Party”对同伴的队伍进行编成。除了要注意职业搭配，我们还要根据他们的特性是否相符来安排队伍。此外像鲁卡和罗卡这对双胞胎如果在同一队伍里的话，他们的能力也会有不小的提升。最后需要注意的是宠物熊（グスタフ）的实力虽然相对比较强，但在队伍中会占两人的名额。

联系技



联系技简而言之就是在游戏过程中使用同伴的特殊技能，这些技能有些可以在战斗中使用，有些用于解谜或者获得宝箱。具体我们可以按 RB 键先选择所要使用联系技的同伴，然后再用 X、Y 键来发动相应技能。此时如果按下 RB 键则可以取消使用联系技的状态。同样的，在菜单选项中的“Connect”中我们可以切换各个角色的联系技。

其他系统要素

合成

本作的道具合成系统虽然看上去并不复杂，但还是很值得研究的。游戏中的每个角色可以合成的道具并不相同，而且随着合成的熟练度的提升，可合成的道具的档次也会不断地增加。至于合成所需的素材，除了有些是从敌人身上掉落的，另外还有一部分是在宝箱中获得的。

各角色合成技能	
料理技能	アーヤ，ロカ，ドミニカ
炼金技能	ミルシエ，キリヤ，セラフィマ
锻冶技能	エドアルド，ユージン，フリストフォール
执笔技能	ルカ，ソレンスタム
Enchant技能	カペル

Enchant

Enchant 其实就是合成的另外一种形式，只不过它得到的不是道具，而是有利状态，比如加攻击力或者属性攻击等等。在与强力敌人进行激战之前给主角加上对应的有利状态可以让我们在战斗中把握主动。

Personal

在“Skills”菜单中的“Personal”选项可以查看各个角色的称号、IC、CS、特性、爱好等等。其中 IC 和 CS 可以看到角色的合成技能等级，而特性则是主要方便我们在编队的时候选择性格相和的角色组队，以发挥他们的最大战斗力。在游戏流程的各个时期，角色的称号和特性也会发生一些变化，我们需要及时加以确认。

吹奏笛子



游戏中我们可以按 X 键来让卡佩尔用笛子来吹奏不同的乐曲。千万不要小看了笛子的作用，在游戏中很多解谜部分都需要用到它。比如游戏初期使用“千の知觉”来调查嗡嗡作响的地方可以发现隐藏的通道和宝箱，后期对付隐形的士兵也要经常用到。充分发挥笛子的其他作用也可以让游戏的过程变得更轻松。

吹奏乐曲一览		
名称	作用	习得方法
出大音（デデカネ）	发出比较大声音	自动拥有
破魔の波（ハマノハ）	使范围内的魔法攻击无效	自动拥有
千の知觉（チノチカ）	让看不见的东西显形	自动拥有
猛る魂（タケルタ）	同伴的攻击力上升，但防御力降低	合成“协奏曲のスコア”并使用
天の目（アメノメ）	使人产生运气不好的错觉	合成“前奏曲のスコア”并使用
幻现る（ゲンゲル）	产生幻影来吸引敌人的注意力	合成“幻想曲のスコア”并使用
筒取り人（ストリト）	在城镇中演奏给别人听来赚钱	合成“练习曲のスコア”并使用
爆化歌（バッカカ）	让敌人与我方队员均进入兴奋状态	合成“狂想曲のスコア”并使用
苛买い（イラカイ）	购买东西时更便宜	合成“遁奏曲のスコア”并使用
御主魅す（ミスミス）	让敌人被魅惑	合成“奏鸣曲のスコア”并使用
海归る流（ミキルル）	使解印狂暴化的队友恢复	合成“序曲のスコア”并使用
固々の块（ココノカ）	同伴的防御力上升	合成“组曲のスコア”并使用
眠り音（ネムリネ）	让敌人进入睡眠状态	合成“夜想曲のスコア”并使用
祝の理（ノリノリ）	我方幸运值上升	合成“交响曲のスコア”并使用

开端

牢房里，卡佩尔（カペル）肚子饿得直叫，已经两天没吃东西的他有气无力地跟看守搭话想讨点食物。他并不清楚自己这个靠吹笛子到处漂泊卖艺的人为什么会被逮捕，只知道士兵在逮捕他的时候像是如临大敌，还说自己是什么“希古蒙特（シグムント）”。看守抱怨他太啰嗦，突然一个身手矫健的女子从牢房屋顶的通风口跳了下来，干净利落地用匕首将看守放倒。没等卡佩尔合拢惊讶的嘴巴，这名女子已经打开了牢门，她称自己是来救希古蒙特大人的，不由分说地就要拉着他往外走。一头雾水的卡佩尔当然不可能就这样跟着一个陌生人，在他看来，在牢房里起码自己还是安全的。在卡佩尔的强烈要求下，两个人相互表明了身份，他知道这名女子名叫艾娅（アーヤ），是破坏“锁”的解放军的成员，艾娅也弄清了原来这个和希古蒙特长相出奇相似的人并不是自己要救的人。

闻声而至的士兵越来越多，形势容不允许他们在此久留，卡佩尔只好硬着头皮和艾娅往出口方向奔去。好不容易甩开了以大块头巨人为首的追兵，刚



刚逃到监狱外面的树林，艾娅就表情痛苦地倒在了地上，“估计是刚才救我的时候受伤了吧”卡佩尔心里想着，他觉得自己也算是欠艾娅一个人情，于是一把将行走不便的她抱了起来。这倒搞得艾娅有点不好意思了，她

城市里宝箱的拿法 在游戏中的各个城市里会有一些锁着的宝箱无法打开，我们需要先找到假小子维卡（ヴィーカ），在她面前按 RB 键选择与其联系后维卡就会跟着卡佩尔走，此时再去调查打不开的宝箱，维卡就能帮我们开锁了。



觉得这个卡佩尔这人心肠也不错。没走出几步，追兵就将行动缓慢的两个人彻底包围了。就在卡佩尔打算放弃希望的时候，一阵暴雨般的落箭射瞬间将追兵全部解决，真正的希古蒙特带着手下出现了。

看到希古蒙特大人安然无恙，艾娅显得非常高兴，兴奋地将卡佩尔介绍给大家。不过，卡佩尔自己倒是觉得有点失落，在简单的相互寒暄后，他大致了解了希古蒙特和解放军的一些事情，虽然自己并不愿搞清这些烦心的事。

7年前，暗公子雷奥尼德将卡桑德拉王国占为己有并结成封印军，开始了在世界各地建造用来束缚月亮的“锁”的庞大计划。在那之后，凡是有“锁”在的地方就必定有怪物肆虐，奇怪的疾病也会流行。为了拯救处于水深火热的之中的人民，一个人被称为“光之英雄”的战士站了出来，他就是希古蒙特。不但组建了专门对抗封印军的解放军，希古蒙特还率领部下在各地发动起义，带领大家摧毁那些带来灾难的“锁”。也正因为如此，希古蒙特不管在军队内外都是一个深受人们爱戴的大英雄。

休息时，卡佩尔找到了艾娅，他有点想打退堂鼓了，比起解放军整体兵戎相见的生活，他觉得靠自己的笛子卖艺为生的日子会更加安逸。卡佩尔的一番话当然让之前对他给予期待的艾娅十分失望，可是还没训斥他几句，艾娅再次倒在了地上。这次的情况明显要比刚才严重，看到昏迷不醒的艾娅，就连队伍里经验丰富的同伴也直摇头，只是告诉卡佩尔这是因使用“月印”力量而承受的诅咒。由于解放军要即刻出发去摧毁“苍之锁”，他们也没法帮艾娅治疗。希古蒙特说这附近有个叫“蒙塔纳（モンタナ村）”的村子，那里的圣兽说不定有办法治好艾娅的，临走前，希古蒙特将刻有皇族纹章的佩剑交给了卡佩尔。

抱着昏迷不醒的艾娅迎着晨曦上路的卡佩尔怎么也没有想到，就是这样一个看似阴差阳错的误会改变了他的人生，拉开了一个关于月亮、关于力量、关于人心的史诗帷幕……



流程攻略

グラード监狱



①从最开始的地方往外走，如果被门前的看守发现则会出现大量敌兵。
②出门遇到红色巨人后往楼梯上方逃跑，半路上的障碍物要迅速破坏，杂兵可以不理会。
③在最上方的出口处，使用艾娅的联系技，等红色巨人靠近时用弓箭将右侧的爆炸桶引爆。剧情后可以得到开门的钥匙“监狱の键”，出门后就是“グラード森林”。

情景战斗	将监狱内所有的爆炸桶摧毁
情景奖励	HP、MP全回复

グラード森林

①森林中的路并不难走，但是光线较暗的地方地图会比较模糊。
②走到一半时监狱中的红色巨人会再次出现，此时仍然是要逃跑。当它靠近时可以走“S型”路线，这样就不会被其直线冲撞攻击到了。
③跑到森林的出口会发生剧情，希古蒙特和解放军成员出现。

情景战斗	将森林中的苹果全部打落
情景奖励	获得“ブルーベリィボトル”

④从“ルセ平原”向西边的“モンタナ村”前进，一路上需要躲闪青龙发射的火炮。

情景战斗	抱着艾娅不受任何伤害从“ルセ平原”抵达“モンタナ村”
情景奖励	Exp+500，解除成就“逃走者”

モンタナ村

①先去村子上方鲁卡（ルカ）和罗卡（ロカ）的家里发生剧情，之后再前往村子最里面的“龙骨の祠”。
②在祠堂中拉下蓝色把手可以照亮当前区域，但同时也会有敌人出现。
③来到祠堂的最深处调查“青龙门”。之后使用罗卡的联系技“ペンギンズ・パレード”依次将蝙蝠和黑蛇引到门前献为祭品，之后再调查“青龙门”就可以进入了。



BOSS 兽使いランバット



这个BOSS其实就是之前在监狱里追杀我们的巨人。虽然它的行动缓慢，但是场地中的青龙会喷射火球对我方进行干扰，所以还是需要尽快解决战斗。BOSS从下至上的挑空攻击对正前方判定比较强，我们可以在侧面利用这个破绽发动反击。



④剧情后来到青龙所处平台的正后方，切换至刚刚获得的笛子乐谱“干の知觉”进行吹奏，隐藏的地下通道就会出现，顺着通道一直走就可以返回村子。

情景战斗	在“龙骨の祠”打完BOSS后吹奏笛子找到平台后方的隐藏道路
情景奖励	Exp+1000

⑤在鲁卡和罗卡的家里拿完宝箱就可以离开村子了，这时商店才会出售武器。
⑥离开村子后，艾娅得到了希古蒙特他们用信鸽发来的消息，他们此刻正在“プレヴェン城”与封印军展开激战，希望卡佩尔能够带着艾娅过去和他们会合。

プレヴェン城

①回到“ルセ平原”往南走，经过一个狭长的山谷可以来到平原的另一侧，继续一直往东走会看到存盘点，再往里面就是“プレヴェン城”了。



②发生攻城战时需要消灭一定数量的杂兵以触发剧情。在进入最后最后阶段时后方会不停地有投石车支援，控制投石车攻击城门时需要长按A键蓄力。将城门的耐久槽减为零就可获得战斗的胜利。

情景战斗	在3分钟以内攻破城门
情景奖励	Exp+3000

③进城后从右侧的通道一路往里面走就能上到第二层，路上的某些石像会变成敌人，需要注意。另外，打倒某些敌方士兵还会随机获得钥匙，可以打开路上锁着的牢房。
④进入第二层会遇到一条全黑的走廊，这时需要更加小心石像兵的攻击，地上有红色光圈出现时要躲开。
⑤继续往里面走，再次经过一条黑暗的通道就可以来到第三层。
⑥剧情结束后接着往上方走，路上会有宝箱怪，消灭它可以获得可观的金钱。继续走会看到希古蒙特，之后会自动回到第三层的休息营地。
⑦稍事休息后重新往楼上走，最上层过道一侧的大房间内有宝箱。走到过道的尽头，对右侧的墙壁吹奏“干の知觉”就会出现通往天台的秘密楼梯。

情景战斗	将“プレヴェン城”中所有的我方所有的士兵救出
情景奖励	Exp+3500，解除成就“救世主”

水中与高处宝箱的拿法 流程进行到忍者小町（コマチ）加为同伴后，使用她的联系技“梦浮桥”便可以轻松钩取到正常情况下拿不到的宝箱。

BOSS 封印骑士レスター



由于本场战斗有希古蒙特的加入，所以难度不会太高。攻击到一定程度后，BOSS 的身体会冒出黑烟，攻击力大幅提升，此时不宜和他进行正面对抗。另外 BOSS 在原地释放魔法时是不会被我方攻击打断的，所以绕到其背后攻击会比较划算。

情景战斗	2 分钟以内击败レスター
情景奖励	获得"イエローベリィボトル"、"ホワイトベリィボトル"

王都プルガス

①离开"プレヴェンン城"后顺着石子路一直走可以看到位于"ルセ平原"西北部的"王都プルガス"。

②进入宫殿后往左侧的过道走，依次触发米尔谢（ミルシェ）和希古蒙特的剧情，之后再进入宫殿右手边的礼拜堂，完成之后就可以离开王都。

オラデア砂丘



①出了王都往南进发，经过一条狭长的山谷可以看到"オラデア砂丘"。

②进入沙漠后需要将队伍分成两组，继续往南前进。走到一半触发剧情，之后由一组队员行动。

③路上的沙尘暴会碰到会去血，所以要绕着前进。

ショプロン村



①抵达沙漠最南端的"ショプロン村"会发生强制战斗，我们需要破坏掉这里所有的红色晶体。建议先将敌人消灭（尤其是绿色巨人）再挨个进行寻找。其中空中的晶体要用艾娅的联系技发射弓箭予以破坏。最后三个晶体是隐藏的，一个在河边的土墙附近，第二个在村子靠里面的左侧土墙，最后一个则在第二个隐藏晶体对面的房屋正中间。全部破坏完毕后会进入 BOSS 战。

情景战斗	3 分钟以内将所有晶体破坏
情景奖励	Exp+5000

BOSS 封印骑士セムベラス



虽然同样是封印骑士，但这个 BOSS 的实力明显变强了不少。因为他对前方的攻击会有火焰效果，有持续伤害效果而且会中断我方攻击，比较棘手。最稳妥的打法是让希古蒙特吸引 BOSS 的火力，自己则尽量在其后方发动攻击，连击不用太长，要随时注意 BOSS 的蓄力动作并及时加以闪躲。

情景战斗	2 分钟以内击败セムベラス
情景奖励	获得"グラナイト"、"スチール钢"



オラデア砂丘



①打完 BOSS 离开村子重新回到沙漠中，经过半路的存盘点之后一直往西南方向前进，路上会遇到落难的村民。

②剧情和后村长对话，然后再与希古蒙特交谈就会触发护送难民返回村子的任务。

③护送村民时要提前消灭前进路上的敌人，尤其是个头小的魔法使，务必优先解决。回到刚才半路上的存盘点任务即可完成。

情景战斗	将村民平安护送至目的地（红色槽不减）
情景奖励	Exp+7500

④发生小男孩失踪的事件后与所有村民对话，之后再与其姐姐交谈触发剧情。

⑤往南方的沙漠走出发会看到被怪物围困的小男孩，解决掉怪物后会飞出一只怪鸟将他叼起来。迅速切换艾娅的联系技用弓箭对怪鸟射击就可以将小男孩解救下来。

情景战斗	在雷姆（レイム）没有受到伤害的状态下将其救出
情景奖励	获得"万能药"、"奇迹の灵药"，解除成就"子守王"



⑥回到村子后到右下角小男孩的家，吃完饭就可以正式离开这里前往"首都フェイエール"了。

⑦在沙漠西南方刚刚遇到村民的地方会发生剧情，我们需要在区域内捡 10 根木材用来生火，其中有 1 根是在灌木丛中。

⑧继续向南走很快就可以看到比较明显的"首都フェイエール"。

首都フェイエール



①进城后走到城门处会触发剧情，第二天从宿屋出来会遇到笨笨的女仆。剧情之后找街道中名为"战士に憧れる少年"说话，再和女仆交谈就可以帮她到城外寻找宠物熊了。

②回到沙漠贴着右边走很快就能看到那只名为"グスタフ"的宠物熊，由于是只身一人，死了会直接 GAME OVE，所以战斗时不要顶在前面打。

情景战斗	在宠物熊"グスタフ"没有受到伤害的状态下将其救出
情景奖励	Exp+8500

③返回"首都フェイエール"将"グスタフ"带给女仆就可以去宿屋了，一切准备完毕后找尤金（ユージン）对话，睡一觉后第二天继续出发。

打碎岩石障碍物的方法

使用古斯塔夫（グスタフ）和巴尔巴冈（バルバガン）的联系技可以打碎游戏中拦路的岩石来找到一些隐藏的宝箱或者通道。

オラデア山岳地帯



①进入奥拉迪亚山岳地带(オラデア山岳地带)后尽量跟着希古蒙特的小队一起走,这样不容易迷路。路上的小个子魔法使依然是要优先消灭。

②经过两个有岩石滚落的区域后,在山岳地带的北部会发生剧情。

③继续往山岳地带里面走,再经过一个落石地带就可以到达“ヴェスプレームの塔”。

情景战斗	在落石地带中消灭5名以上敌人
情景奖励	Exp+10000

ヴェスプレームの塔

①进入“ヴェスプレームの塔”后需要兵分三路。卡佩尔跟随希古蒙特一队走到通道最里面调查“混沌の台座”,之后往回走到刚才塔的入口附近,从艾德阿尔多那里得到“混沌の宝珠”原路折回将宝珠放置到“混沌の台座”上,这时就可以从下方的门继续前进了。

②来到第二层后,有一间房间需要用镜子将光线发射到中间的门上,不过难度不大。通过后在右侧房间有宝箱怪,直走则是红色巨人。

③继续来到上层,在这里和栅栏对面的艾娅对话可以获得回复道具。之后在一个房间内会和自己的影子发生强制战斗,此战要格外谨慎。

④在另一间再次利用镜子反射激光,左侧的房间拿到“秩序の宝珠”,进入正前方的房间会发生剧情,希古蒙特从艾娅那里得到“忍耐の宝珠”,同时我方将“秩序の宝珠”交给艾娅。



⑤接着前进,房间里的装置需要同时攻击它们就可以开门。

⑥反射光线的房间用之前的方法即可通过,只是有一个隐藏的台座需要吹奏笛子才会出现。

⑦来到塔的外部会进入结界与敌人战斗,这时候的视角不是太好而且还会不停地有落石,所以最好待在右下角等另一组同伴将敌人全部击破。

⑧路上的宝箱中可以得到“再生の宝珠の欠片”,收集齐3个就可以合成“再生の宝珠”,这是开门前进的必要道具。

⑨再通过两个有变色装置的房间就可以和BOSS交手了,具体通过方法仍然和之前一样。

BOSS ヴィシャスアイ



别看这只浑身长满眼睛的怪物挺吓人的,其实它的实力并不强。因为BOSS的攻击方式相对简单,所以我们只要紧贴住它并保证一定的攻击输出,它很快就会败下阵来。

情景战斗	1分钟以内击败ヴィシャスアイ
情景奖励	获得“ブルーベリィパウダー”、“大目玉”

BOSS 封印骑士ドミトリィ



这个BOSS使用的是弓箭,而且还会瞬移,所以迅速地接近他是战斗的关键。同时由于本战会有其他小队的同伴加入战斗,所以我们也可以一边消灭杂兵一边和BOSS周旋。此外场地里的暗公子最好不要去招惹他,离远一点可以避免被他的范围攻击命中。

情景战斗	2分钟以内击败ドミトリィ
情景奖励	获得“ロムロン弹材”、“ダウン芯布织”

BOSS 暗公子レオニード



和暗公子交手我们只要把主力攻击让希古蒙特来完成就行了,多注意回复并看准BOSS的攻击准备动作就可以稳稳地把握战斗的节奏。由于是初次和暗公子交战,所有他的HP也不多,打得耐心一点并不难获得胜利。

港町ザラ

①塔的剧情结束后第一张碟的内容也全部完成。接下来在要在“首都フェイエール”城内寻找各个同伴,其中艾德阿尔多在1楼,巴尔巴冈(バルバガン)在通往“ヴェスプレームの塔”的路口,剩下的同伴在宿屋的三个房间里。最后回到宫殿,在天台触发和艾娅的剧情。

②离开“首都フェイエール”后要前往“港町ザラ”,它位于沙漠的西北方向。

③进入扎拉港后去码头见到之前在“ショプロン村”认识的那对姐妹,接着沿着左侧的海岸线进入山洞。



BOSS 封印骑士ニエジェラン

打这个BOSS要熟悉他的3种攻击方式。对他造成一定伤害后他会站在原地喘气,这时场地中央蓝色“锁石”的防护壁就会消失,我们需要对其进行攻击。反复几个会合击碎“锁石”的外壳后,就可以将BOSS干掉了。最后再给予“锁石”致命一击就可以结束战斗。此外,战斗时会有波浪冲过来,这时手柄会震动,我们必须提前躲到岩石的后面才能避免受到伤害。



④剧情后回到宿屋,之后去码头找艾德阿尔多(エドアルド)对话,接着就能乘船前往下一个目的地。

王都ケルンテン

①一到这里会发生强制战斗,因为敌人是隐形的,所以要让卡佩尔吹奏“千の知觉”才能使其显形。战斗结束后从宿屋出来走到宿屋东面通道的尽头,通过传送装置前往“コバスナ大森林”。

情景战斗	1分钟以内击败隐形敌人
情景奖励	获得“ブルーベリィパウダー”

②在“コバスナ大森林”只要跟着维卡(ヴィーカ)往东南方向走就可抵达“ハルギータ皇城”。

③到了皇城上3楼最上面的“谒见の间”,从女王那里得到资金后后别忘了在这里的商店采购武器。



コバスナ大森林

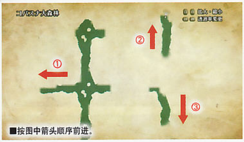
①离开皇城后往“コバスナ大森林”东北方向前进,半路上会发生BOSS战。

BOSS オルトロス

对付这个BOSS不能着急,要等它的进攻结束之后才能发动攻击,当BOSS喷火时离它稍远一点,只要躲过它的直线冲刺就有机会进行反击。

乐曲的习得 卡佩尔除了一开始获得的3首乐曲其余都需要通过合成来习得。具体方法是利用鲁卡(ルカ)和索伦斯塔姆(ソレンスタム)的合成技能将游戏中获得的各个乐章(フレーズ)转换为乐谱(スコア)来使用。大部分乐谱合成时对IC等级都有要求。

②打完 BOSS 后继续往东北方向前进，在两侧通道都被白雾遮挡的尽头，向西边的通道走，传送后往南边被白雾遮挡的通道走，最后一个区域一直向前就可以看到一个木屋，门前有存盘点。



③得到月印缓和剂后原路返回“王都ケルンテン”，发生 BOSS 战。

BOSS エドアルド



和艾德阿尔多（エドアルド）的战斗会分几个阶段进行，打法还是和之前的隐身人一样，卡佩尔吹笛子，其他队员负责攻击，将屏幕上方艾德阿尔多的耐力槽减为 0 即可获胜。

情景战斗	3 分钟以内击败解印状态下的艾德阿尔多（エドアルド）
情景奖励	Exp+20000

锁の台地

①离开“王都ケルンテン”前往“ハルギータ皇城”皇城。进入后会有强制战斗，我们需要在限制的时间内赶往最顶层的“谒见の间”。此时电梯不能使用，要从右侧的楼梯一层层地爬上去。

②剧情结束后再次进入“コバスナ大森林”，这次的目的地是森林西北方向的“锁の台地”，走到路的尽头后，先进入上方被白雾笼罩的通道，传送之后再进入右侧被白雾笼罩的通道，这样就能抵达“锁の台地”。

③进入后有一场强制战斗，建议多使用范围攻击多消灭小蜘蛛。胜利后可以在存盘点整顿一下准备往洞窟深处出发。

④洞窟中的路很长，通道两边遇到的蘑菇不要去碰，中了它的毒气后陷入混乱状态会比较麻烦。路上遇到拦路的蜘蛛网用联系技破坏，否则会被麻痹；另外，通道上被隔断的地方只要吸引蜘蛛吐丝就可以顺利通过。走到尽头遇到 BOSS 战。



BOSS クィーン・スパイダー

由于之前很长的一段路都没有存盘点，所以此战务必一次通过。战斗的难度并不大，多集中火力攻击中间的 BOSS，当它提起前爪进行蓄力的时候要及时闪避。只要多走动、不被场地里的小蜘蛛包围，胜利还是比较有把握的。

⑤战斗胜利后离开洞穴后回到地面，这里有存盘点。

BOSS 封印骑士ヘルド

这里要是和同样以铁链为武器的赫尔多（ヘルド）交手。本场战斗是 6 对 1，虽然我方在人数上占绝对优势，但仍然要小心 BOSS 挥动铁链时的大范围雷球攻击，看到他做准备动作时要迅速远离。将赫尔多 HP 减至一定程度后他会解印进入第二形态，这时需要吹奏笛子才能让其显形。和之前一样，当 BOSS 在原地喘气时要立刻去攻击场地中央的屏障解除的“锁石”，只有将锁石的外壳完全破坏才能消灭 BOSS，最后再对“锁石”发动致命一击就能获胜。



情景战斗	2 分钟以内击败ヘルド
情景奖励	获得“魔术师の追忆”

ハルギータ皇城



①剧情结束后从“ハルギータ皇城”出来返回“王都ケルンテン”，去皇宫触发剧情后乘船离开，抵达“港町ザラ”后先回“首都フェイエール”，在宫殿最顶层里侧的房间触发剧情。

②从“首都フェイエール”出来后要前往“ショブロン村”，中途没有存盘点，要小心路上解印的隐形战士。到了村子里会有强制战斗，对手是 3 名解印后的隐形战士，胜利后会自动回到“首都フェイエール”。

③再次去宫殿最顶层的房间触发剧情，之后需要重回“港町ザラ”。

④从“港町ザラ”坐船来到“王都ケルンテン”后是一长段剧情，结束后稍微整顿一下就可以通过城市右侧的传送装置前往“バレッタ要塞”。

バレッタ要塞

①进入要塞后是一场强制战斗，对手只是一些普通士兵，难度不高。



②要塞的路并不难走，路上被门封锁的房间需要利用联系技射击门上方的晶球。蓝色时射击门就会打开，红色时射击则会出现敌人，房间里有宝箱。此外，这里有一种死神一样的敌人会释放结界同时涌出很多骷髅士兵，注意不要被围攻，尽量分散队形。由于这里到 BOSS 战结束都没有存盘点，所以战斗时千万不能掉以轻心。

BOSS エンヴィー



这个 BOSS 就是之前路上召唤骷髅士兵的死神。战斗时会有其余队员参战，BOSS 虽然不会召唤杂兵，但是属性异常攻击非常强悍，中了混乱后要及时回复。只要耐心和它打，在同伴的帮助下还是可以获得最终的胜利的。

③ BOSS 战胜利后会进入“属性の间”，这里需要同伴全部进入圆圈内才会开启四周的石门。这时需要按照以下顺序依次进入房间：白、蓝、黄、紫；红、白、蓝、黄、紫；红、白、蓝、黄、紫。如果顺序弄错则会中毒和麻痹，而且强制被传送回迷宫入口。

情景战斗	一次未失败通过“属性の间”
情景奖励	HP、MP 全回复

④继续前进会来到一个有两个水晶球的房间，我们要将这两个水晶球打成同一个颜色。同为蓝色会打开宝箱所在的房间，同为绿色会打开前进的路，同为红色或者失败则会出现敌人。



⑤以同样的方法经过两个类似的房间，穿过一条环形通道就可以来到中央大厅和 BOSS 交战。

BOSS 封印骑士サランダ

由于本场战斗有其他队员参战，所以打法可以相对保守。攻击时只要注意 BOSS 的近身范围魔法攻击即可。当 BOSS 在原地喘气时，还是照老样子破坏“锁石”，几个会合下来就可以结束战斗。

ピエリア湿地

①战胜 BOSS 后卡佩尔会独自一个人行动，路上的大蜈蚣不必理会，注意补充 HP 即可。从“プロブディフ钟乳洞”来到“ピエリア湿地”，又是一场 BOSS 战。

月印的暴走　游戏后期在有月之雨场景中逗留时间过长，我方拥有月印之力的同伴就会发生暴走，使用相应的道具或者吹奏乐曲“海归る流”就可以降低其月印值让他们从暴走状态中恢复。

BOSS ドラゴン

虽然这只飞龙会飞，但当它在空中时攻击方式比较相对简单，反而是进攻的好机会。BOSS 落地后，它喷火攻击时可以离得稍微远一点，或者在其侧面攻击也行。飞龙的 HP 不多，打起来很快。

情景战斗	2 分钟以内击败ドラゴン
情景奖励	获得"龙の瞳"、"龙の牙"

②战胜 BOSS 后继续前进，剧情结束后就可以做好充分准备向最终迷宫进发。要注意的是存盘点附近负责补给的艾玛（エンマ）要在切换过区域之后才会出现，所以还是多跑一趟吧。

最终迷宫　水上神殿

①进入水上神殿后往前稍走一段路就会发生 BOSS 战。

BOSS 封印骑士イスケンディバル



这个 BOSS 的移动频率不是很高，我们可以在躲闪其攻击时多用攻击力高的战斗技能对他造成较大伤害。BOSS 的正面挑空攻击以及土属性的气刃斩的威力都很强悍，而且还会有很高的几率被他连击，所以战斗的时候千万不要停留在其正面。

情景战斗	由卡佩尔以外的队员击败イスケンディバル
情景奖励	Exp+35000

②胜利后继续往上走，台阶上的房间内有实力不俗的杂兵。保险起见，这里建议大家将敌人分批吸引到房间外面的走廊上进行消灭，这样不会出现被全灭的意外事故了。接着往上走是 BOSS 战。

BOSS イービルアイ×2

这里的两个 BOSS 其实就是章鱼怪的身体一部分，很早之前也遇到过。它们只有两种攻击手段，一是雷击，二是正面的激光，但激光使用频率不高，雷击的威力也很有限。此战难度不大，只要多注意回复就可以迅速解决它们。

③战斗结束后接着上楼，台阶前的房间会遇到最容易出事故的一场战斗。虽然只是杂兵战，但是肉盾型的蓝色巨人配上弓箭手与魔法师的组合实在太无耻了，如果不将它们逐一引到门外击破，而是直接冲进房间与它们交手的话，估计大部分玩家在这里都会有去无回。所以为了安全起见就谨慎一点吧，把这些杂兵引到房间外的走廊上然后一口气解决。

BOSS タラスクス



这只会喷火的狮子也是之前遇到过的，除了攻击力和 HP 变高之外没有增加任何的新招式。打法上还是多利用它冲刺后出现的硬直时间进行连击，当 BOSS 原地喷火时要不离它远点，要不就干脆直接冲到它怀中砍，总之战斗没有难度。

④ BOSS 战之后同样是台阶上房间的杂兵战，不过这里的敌人明显比前面的容易对付的多。解决掉他们之后接着往上走。

BOSS ネクロマンサー



由于这场战斗胜利之后才会有存盘点，所以此战就显得尤为重要，千万不能前功尽弃了，否则要重新从最终迷宫的最底层开始打。BOSS 虽然只是以前的强化版，但这次由于没有其他小队同伴的支援，所以战斗的时候还是有点危险性的。推荐多和 BOSS 采用迂回战术，在他出招时利用远程的战斗技能在其背后发动攻击，千万不要近身，否则万一中了混乱状态后会非常麻烦。此外，因为场景里的杂兵清完了 BOSS 还会重新召唤，因此不必和它们过多纠缠，随时注意 BOSS 所在的位置是战斗关键。

⑤战斗胜利后终于可以迎来久违的存盘以及补给点。稍事调整就可以去挑战游戏的最后的几个 BOSS 了。

BOSS クラーケン



这个大章鱼完全就是一个肉盾，可以是游戏后期最弱的一个 BOSS，因为它的反击频率不是一般的低，所以我们只要站在它的怀中不停地攻击就很快将其搞定。

BOSS 玄武

玄武同样是个中看不中用的大块头，移动缓慢，一般只有当我们位于其头部的前方它才会主动攻击，BOSS 缩进壳里到处乱滚虽然会造成范围伤害但使用频率很低，所以战斗没有太大难度。

BOSS 暗公子レオニード



这场战斗我们要先将围绕在 BOSS 身边的锁链全部破坏才能对其造成伤害。他有 4 种攻击方式：原地锁链突刺——这招没法躲但威力也不大，而且 BOSS 发完这一招会出现较大硬直；直线锁链攻击——没有任何威胁；腾空后投掷电球——会造成我方一定范围内较大伤害，但只要把队形分散开和他多兜圈子就可以躲掉；挥舞锁链踱步——持续范围攻击，需要通过 BOSS 的准备动作预判并往反方向闪躲。

⑥剧情结束后可以存盘，之后前往"月の神殿"进行最终决战。

BOSS 暗公子レオニード（第二形态）



暗公子雷奥尼德的第二形态和之前几乎没有任何变化，只是直线锁链增加了对周围判定的第二段攻击，威力很有限。对付这个攻击欲望不强烈的 BOSS，我们需要的仅仅是耐心而已。

最终BOSS ベラ

最终 BOSS 就像是一个炮台固定在场地的中央。我们需要先将他周围的封印石全部破坏才能攻击其本体。封印石原地自转时会处于无敌状态，而且还会产生相应的范围攻击魔法，其中风暴和雷击只要站在场地的外侧就可以躲过，而召唤出我方黑化的影子角色时务必优先将他们迅速击破，否则会比较危险。最后仅剩下 BOSS 本体时就很好对付了，我们只要在他发动攻击时与其稍微保持距离即可，不用多久就能迎来最终的胜利。



委托 游戏中城镇里的某些居民会给我们提出各式各样的委托，内容通常是讨伐怪物或者收集特殊道具，完成这些委托可以获得特殊的物质奖励。

月印的终结

月印是这个世界的人们生来就被赋予的东西，它可以带给人们各种各样的力量。月印持有者的能力强弱由其出生那一天的月相来决定，例外的是，如果出生那天刚好为新月，也就是每月初一，那么这样的新生儿就不会得到任何的月印，人们称他们为“新月之民”，卡佩尔正是其中之一。为了追寻更加强大的月印力量，暗公子不惜用锁束缚住月亮，想让自己成为主宰一切的神。然而物极必反，过于执迷于月印所带来的力量必然会让人们的心灵发生扭曲，即使是并肩作战的同伴也无法摆脱这样的抉择。

将所有的锁破坏后，意欲让世界归零并得到重新创造的月神也倒在卡佩尔的脚下。赐予月印之力的神将不复存在，人们会彻底告别月印的时代。曾经作为这个世界统治者的月印代理人“哈伊奈尔”也纷纷安静地永远沉睡下去。虽然失去了一直以来维系生活的力量会有些不方便，但只要可以继续劳动的双手还在，人们就同样能通过勤劳与汗水换来属于自己的美好未来。



卸下了英雄光环的卡佩尔在山坡上再次拿起了陪伴着他的笛子，悠扬的笛声在铺满晚霞的天空中飘荡……

后记

游戏后期的迷宫和敌人稍微有点难度，需要考虑好相应的作战策略。整个主线流程通关后存档显示的游戏时间不到 20 小时，虽然这里面不包括 GAME OVER 重头再来的时间，但还是让人感觉稍微短了一点。不过幸好本作丰富的支线任务以及隐藏迷宫算比较厚道，想收集全要素或者挑战一下自己实力的玩家估计也会花上不少时间才能完美通关。

通关之后

①游戏完成一周目以后读取通关存档会回到“ピエリア湿地”的存盘点，石亭右侧增加新的传送点，可以直接回到“王都ケルンテン”。

②开始新游戏增加“Hard”难度。

③隐藏迷宫出现。

ビハル坑道

“ビハル坑道”位于“港町ザラ”的左侧并且和“オラデア山岳地带”相连通。虽然这是个与剧情无关的迷宫，但在里面我们可以拿到一些珍惜道具还可以解开成就“ひき逃げ犯”，所以去一下还是有必要的。此迷宫在第二张碟的流程开始后就能前往。

关于隐藏迷宫

①通关后回到“王都ケルンテン”后进入王都中间的皇城，进入城门后在通道右侧可以看到新的传送点，通过它就可以前往本作的隐藏迷宫“セラフィックゲート”。



②隐藏迷宫没有地图可看，但是场景都是之前在流程中遇见过的。经历重重苦战，在迷宫的最深处玩家会遇见tri-Ace经典的最强BOSS——イセリア・クイーン。

③令人感动的是，在这里我们还能遇到希古蒙特，经过卡佩尔和他 1 对 1 的决斗之后，他就会重新回到队伍中来。

全成就一覧

限定时期内的成就		
名称	要求	获得点数
爆破魔	引爆游戏初期“グラード监狱”中的所有爆炸桶	15
逃走者	抱着艾娅无伤抵达“モンタナ村”	30
投石王	“プレヴェン城”攻城战中以投石机消灭10名以上的敌人	30
救世主	营救所有被关押在“プレヴェン城”中的我方士兵	30
新月の守护者	新月之民一人未死的状态下抵达安全场所	30
子守王	在雷姆（レイム）没有受到伤害的状态下将其救出	30
ひき逃げ犯	在“ビハル坑道”中用矿车消灭10名敌人	30
波乗り王	当波浪来临时进入戒备状态	20
ロイヤルガード	“ハルギータ皇城”被袭时迅速赶往女王所在的“谒见の间”	20

流程中获得成就		
名称	要求	获得点数
苍の锁解放	摧毁“苍の锁”	10
橙の锁解放	摧毁“橙の锁”	10
红の锁解放	摧毁“红の锁”	10
绀の锁解放	摧毁“绀の锁”	10
黄の锁解放	摧毁“黄の锁”	10
灰の锁解放	摧毁“灰の锁”	10
宿敌击破	打败暗公子雷奥尼德	30
神の代行者打倒	打败最终BOSS贝拉（ベラ）	45
英雄の归还	在隐藏迷宫中击败希古蒙特使其重新归队	49
神を切り伏せし物	击败VeryHard难度下隐藏迷宫的最终BOSSイセリア・クイーン	1

收集与完成度成就		
名称	要求	获得点数
奇袭成功	第一次发动偷袭	5
电光石火	累积成功偷袭敌人10次	10
愚者	被敌人累积偷袭10次	10
连击	地上连击数超过30HIT	20
空の王	空中连击数超过20HIT	20
地の王	对倒地敌人的连击数超过20HIT	20
技の达人	习得所有战斗技能	30
魔の达人	习得所有魔法	30
伟大なる音乐家	习得所有乐曲	30
收集癖	收集齐全部道具	50
一流调理师	调理技能等级上升为LV4	5
味大帝	调理技能等级上升为LV6	10
熟练の炼金术师	炼金技能等级上升为LV4	5
尾を饮み込む蛇の使者	炼金技能等级上升为LV6	10
いっぱし锻冶屋	锻冶技能等级上升为LV4	5
稀代の名工	锻冶技能等级上升为LV6	10
卖れっ子作家	执笔技能等级上升为LV4	5
神の笔	执笔技能等级上升为LV6	10
ハイエンチャンター	Enchant技能等级上升为LV4	5
オーネロの使者	Enchant技能等级上升为LV6	10
仲间との绊	同伴所有的能力都得到确认	10
大金持ち	拥有金钱数达到99999999	20
杀戮者	累积消灭1000名敌人	20
目を大切に	累积游戏时间超过40小时	30
钢の艺术家	完成圣剑“神剑苍龙”	30
神の舌を持つ者	完成究极料理“天上天下”	30
マッドサイエンティスト	完成神器“圣杯”	30
ゴッドハンド	完成魔导书“宇宙の意志”	30
月印の暴走	让9名同伴进入月印的解印状态	60

私人事件 私人事件和委托有点类似，但是有时需要配合特定同伴才能发动，而且在私人事件的对话经常会有选择分支出现。完成这些事件后我们能得到一些稀有道具并让相应同伴产生新的特性。

文 阳光成灵 逍遥　编 火云　美编 NINA



时隔两年，任天堂旗下拥有怪物级销量的超人气游戏作品《口袋妖怪》系列”终于迎来了它的正统续作《口袋妖怪 白金》。游戏发售后的火爆销售让这款游戏名副其实地成为了任天堂手中的“白金”之作。本作在《口袋妖怪 钻石·珍珠》的基础上对战斗系统进行了加强，并且加入了全新的剧情和系统，银河团的新阴谋、传说中的鬼龙基拉帝纳、劲敌众多的战斗公园……到底还有什么样的惊喜在等着我们呢？废话不多说，赶快进入口袋世界吧！

口袋妖怪 白金	Nintendo	角色扮演
NDS ポケットモンスター プラチナ		日版
2008 年 9 月 13 日	1～2 人	4800 日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

通关时间：一周目流程约20小时

系统详解

菜单讲解

ずかん	精灵的图鉴
ポケモン	身上的精灵
バッグ	主角的背包，用于放置物品道具等
（自己的名字）	精灵饲养员卡片，上面记载着拥有者的各种资料
レポート	进行游戏记录
せってい	进行游戏设定
とじる	关闭菜单



身上的精灵（ポケモン）

つよさをみる	查看自己身上的精灵当前状态及资料，例如生命值、PP值、攻击力等等。在查看过程中可以按下左右键切换查看内容
ならびかえ	更换精灵排列顺序。
もちもの	让精灵身上携带道具。装备道具的选项是“もたせる”，卸下装备的道具提示是“あずかる”
（蓝色字体）	当精灵学会某种能够在地图上使用的技能时，例如飞空、逆流等等就会出现。也指当前状态下可以使用该技能

精灵图鉴（ずかん）

精灵图鉴最主要的2点用处：

1．帮助玩家完成图鉴。在战斗中或者草丛中遇到的野生动物，如果没有办法及时将它们捕获，精灵图鉴就会自动记录下精灵的外貌，并且告诉你捕捉的地点。自从“《口袋妖怪》系列”登陆NDS平台以来，就将精灵昼夜出没系统也加入到游戏中，白天不会出现的精灵到了晚上才出现，而精灵图鉴同时也增加了查看精灵在哪个时段会出现的功能。

2．记录已捕获的精灵。由于口袋妖怪的数量从初代诞生起就多达150种以上，至今已诞生了493种不同的精灵，如果要让自己靠记忆力记住捕获过什么精灵，那不是太辛苦了么？精灵图鉴就会帮你解决这个难题，只要是你抓到的精灵它都会一五一十地记录下来。

精灵图鉴同时还提供了其他扩展服务：

ぶんぷ	精灵的分布，即捕捉地点
なきごえ	精灵的叫声
おおきさ	与主角对比身材大小
すがた	雄性与雌性在外貌上的区别（部分有区别）

除此之外，诸如向上快进、向下快进、根据50音排列检索、精灵属性检索等等都是一些方便于玩家查找相关资料的功能，可谓十分贴心。

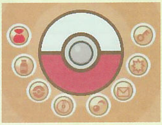
背包（バッグ）

NDS版的男女主角的背包款式是不一样的，而且到了《白金》又变得更加时髦了。背包分成8格，分别可以存放道具、药剂、精灵球、技能、种子、邮件、战斗道具和重要道具。每件物品的存放上限是99个，如果超过99个，那么多出来的部分就会另外占用一个道具空位存放。以道具一栏为例。

つかう	使用该物品
もたせる	让精灵装备该物品
すてる	丢弃该物品
タグをみる	种子栏专有，为查看种子资料
とうろく	重要道具栏专有，为登入该道具，登入后可以直接按下SELECT键使用登入的道具。
やめる	退出菜单栏

如果觉得道具的排列过于混乱，可以按下SELECT自行调整，不过如果道具太多的话调整起来就比较辛苦了。点击下屏幕也可以在物品栏之间互相切换哦！





©2008 Pok é mon. ©1995-2008 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.

饲养员训练卡（自己的名字）

在口袋世界中，每一位精灵饲养员都拥有属于自己的一张ID卡，上面记录着你的各种信息。

ID NO.（身分号码）	每位玩家的ID号
なまえ	主角的名字
おこづかい	所拥有的金钱数量
ポケモンずかん	精灵图鉴收录精灵数量
SCORE	成长记录值，打败会馆馆主、挑战精灵联盟等都可以为其增值，联机的时候可以根据此分数了解对方的游戏进展情况
プレイじかん	游戏时间
ほうけをはじめたとき	当前日期



下屏幕显示的就是当前挑战过的会馆，一共有8个，点击中间的按钮还可以查看徽章的形状。

游戏须知

术语说明

精灵（ポケモン） 游戏中出现的神奇生物。

主人（おや） 饲养精灵的人，即训练员。

身分号码（ID NO.） 训练员的身份证号码。

属性（タイプ） 属性一共有17种，每只精灵都有其独特的属性，有的精灵甚至有两种属性。不同的属性会被其他属性克制，这也是世界平衡法则之一。

经验值（EXP） 与精灵战斗就会获得经验，到达一定程度就会提升一级。

LV（レベル） 等级。级数越高，能力就越强。

进化 当LV达到一定程度后，精灵就会进化，进化后的精灵在能力上会有很大的提高。在进化过程中可以按B键取消进化。

特性 每只精灵都有不同的特性，这些特性通常在战斗中能够给予精灵一定的帮助。

性格 性格直接影响到精灵的能力值。

精灵基础能力值

HP（Hit Point）精灵的体力，降至0时为濒死状态，无法战斗。

攻击力（こうげき）精灵的物理攻击力，关系到物理系的招式。





防御力（ぼうぎょ）精灵的物理防御力，关系到物理系的招式。

特功（とくこう）精灵的特殊攻击力，关系到自然系的招式。

特防（とくぼう）精灵的特殊防御力，关系到自然系的招式。

物理系招式 包括飞行、毒、普通、地面、虫、格斗、岩石、幽灵、钢铁。

自然系招式 包括火、水、电、草、冰、超能、龙、恶。

所持物品（もちもの） 装备在精灵身上的道具。你可以将大部分可以装备的道具装备在精灵身上，当然有些是有用的，有些是没用的。例如装备先制之爪就可以提前攻击对手，装备精灵球的话就毫无作用了。

招式（わざ） 作战的必须项目，每只精灵从出生就拥有的战斗技能。

技能机器（わざマシン） 可以让精灵学到自己在成长过程中无法学到的技能。

秘传机器（ひでんマシン） 能让精灵学会特殊的的招式，可以在战斗外的地图上直接使用，仅有8个，可无限次使用。

PP值（Power Point） 招数的使用次数，为0后就无法使用该招数了。

招式数据（こうか） 招式数据包括威力（いりょく）及命中率（めいちゅう）两项。一般来说没有威力的招式都是辅助类招式。

昼夜替换系统



口袋妖怪的世界从《金·银》时代开始便有了白天与黑夜的设定，本作在此基础上进行了更加人性化的改进，将游戏中的时间段与我们生活基本实现同步，分为"黎明"、"清晨"、"黄昏"、"夜晚"、"深夜"五个时间段，每个时间段都会发生不同的故事，不同的精灵也将分别在这五个时段中出现。

城镇内主要建筑介绍

口袋中心

玩家可以将自己的精灵带到口袋中心进行HP及PP的恢复，并且可以使用柜台旁边的电脑，将多余的精灵寄存在里面，需要的时候可以随时提出来使用。同时你还可以将重要的道具存放在这里，同样可以随时提出使用。口袋中心二楼就是通信中心，如果你身边有两台以上的NDS及《口袋妖怪》的游戏的话，就可以在此进行游戏通信。





精灵商店

平时在冒险过程中所需要的日用品在这里基本都可以买到，并且它会随着游戏进度的前进不断更新店内的商品，当然也可以说是每座城市的精灵商店所贩卖的商品都不太一样。某些特殊道具在精灵商店内就买不到了，必须前往大型城市的购物大楼去购买。

会馆

每一座大城市都有一个巨大的会馆，全国各地的精灵训练员就是为了能够获得所有会馆的徽章及挑战精灵联盟为目标而努力的。当然了，能够成为会馆馆主的训练员也都是新奥地区最优秀的训练员，他们的实力可不能小瞧啊！而且想要挑战到会馆的馆主也不是那么简单的事情，首先你就要通过困难重重的会馆迷宫。



战斗讲解

我们在冒险的过程中，会在草丛里、山洞里、湖面上遭遇野生的口袋妖怪或者是其他的训练员，此时就必须进入与口袋妖怪的战斗。战斗的类型又分为单人战与双人战，下面笔者就一一为大家讲解。

进入战斗后首先映入眼帘的就是上屏幕中的敌我双方的精灵，以及下屏幕中的指令菜单。

たたかう 攻击对方，选择后下屏幕中会出现招式选单，最多为4个选项，并且在选但中只要按下SELECT键就可以调换招式的位置。

バッグ 使用背包中的道具。

ポケモン 如果要更换当前作战的精灵，进入该选项后选中除开已上场的精灵以外的任意精灵，点击"いれかえる"就可以替换战斗的精灵。

にげる 只允许对野生精灵使用的逃走指令，逃走的成功率与当前精灵的等级、能力、状态息息相关，与训练员战斗的时候是绝对逃不掉的。



流程中的名词解释 对手：游戏中时不时就会出现并与你进入决斗的七釜户博士的孙子。副主角：选择男性为主角时，副主角就为女性，否则相反。

单人战



野生战 在草丛、山洞、海面、石块等等一些户外场所行动时，都有机会碰上野生的精灵，并发起一对一的战斗，野生精灵可以捕获，也可以消灭用以增加经验。

训练员战 训练员的出现地点就不仅仅是户外了，在城市中，楼房中等等只要是人类可以生存的地方都可以看得见他们。战胜训练员不仅获得的经验值会比野生精灵高，还能为自己增加金钱收入，两全齐美的事情！

双人战

双人战的定义就是敌我双方进行2只精灵对2只精灵的2V2作战，双人战也有野生战与训练员战，不过野生的双人战在本作中只出现过一次，训练员战则是经常能够遭遇到。在双人战中，精灵的攻击方式被分为个体攻击与集体攻击，个体攻击时与单人战的攻击方式是一样的，而集体攻击则是面向敌人两只精灵，甚至包括我方的精灵在内实现全体攻击的一种攻击方式。惟一要注意的就是在双人战中，集体攻击的威力会比单人战中有所减弱。



战斗小技巧



属性相克的重要性 属性相克是除了靠等级优势战胜对手以外最具攻击性的战斗方式了，相同等级的两只精灵，如果其中一只的属性能够克制另外一只精灵，那么这场战斗很快就会结束。详细的属性相克列表笔者会在后文中提到。

令对手陷入特殊状态 如果战斗中双方僵持不下，那就用带有附加状态的招数攻击对方，令对方的精灵陷入中毒、麻痹、睡眠等特殊状态，这样就可以轻松打败对方了。

提升能力打败对手 每只精灵都有属于自己的提升能力的办法，虽然是暂时性的，但是在战斗中足以解一时之需了。在战斗中使用某些招数时，可以让对手的能力下降，或者是提高自己的能力，这就是为什么等级较高的精灵在战斗力上远远超过等级低的精灵的原因，因为能力的差距才会有胜负的出现。

看好时机使用道具 使用道具已经作为战斗中不可缺少的一部分而存在了，“道具能帮助你赢得胜利”这点绝对没错，尤其是第一次挑战精灵联盟的玩家，面对强大无比的四大天王以及上一届精灵联盟的挑战胜利者，除了拥有一支强大的精灵团队外，我们还需要在后援上给予大力支持。本作中除了恢复用的药品外，还加入了战斗专用药品，如果当前战斗的精灵的招式中没有能够提高自己能力或者是给予对方特殊状态的，就可以使用战斗药品解决这个问题。



捕捉精灵

为了能够得到强力的精灵以及完成精灵图鉴的收集，捕捉精灵的工作是绝对少不了的，而游戏中只有野生精灵才可以进行捕捉。如上文所说，在户外场景遭遇到精灵进入战斗后，



选择バッグー项，再点击进入精灵球的选择菜单并使用其中一种精灵球就可以进行捕捉了。捕捉精灵最好的条件是能够将它的HP减至红血状态，或者令它进入特殊状态，如果能进入睡眠状态那是最好不过的了。当你感觉到时机成熟了就将精灵球扔出去吧！精灵进入精灵球后，精灵球会晃动三下，如果三下后没有动静就表示收服成功，否则精灵就会弹出精灵球。使用精灵球捕获精灵的战术有很多，玩家完全可以根据自己的喜好来搭配，例如笔者就非常喜欢带一只等级较高的妖怪到处寻找精灵，遇到了就狂扔200块一个的精灵球……

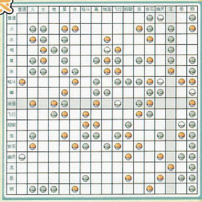
特殊状态介绍



进入了不同的特殊状态，对于精灵来说是一件非常痛苦的事情，不过可以使用药品进行恢复，下面先让我们来了解一下各种特殊状态吧。

どく	中毒。中毒分为两种，一种是普通中毒，一种是剧毒。在状态的显示上都是どく，但是实际上对于精灵HP的损耗却是完全不一样的。普通中毒状态下每回合减少1/8的HP；剧毒状态下，第一回合减少1/16，第二回合减少2/16，第三回合减少4/16……以此类推，更换精灵后则重新计算。
やける	烧伤。每回合减少1/8的HP，并且令精灵的普通攻击威力减半。
まひ	麻痹。令精灵的速度减半，并且有25%的几率无法行动。
ねむり	睡眠。1～6回合期间无法行动，不过某些特殊招式可以在睡眠状态下使用。
こおり	冰冻。被冰冻后无法行动，每回合有10%的几率可以解除冰冻。被火系招式攻击也可以解除该状态。
こんらん	混乱。2～6回合内有50%的几率会攻击自己，攻击伤害以40的普通攻击威力计算。
メロメロ	迷惑。中了此状态的精灵，每回合有50%的几率不会对对方的异性精灵出手，交换精灵后则解除效果。
ひるん	害怕。进入害怕状态后在当前回合无法出招。
ひんし	濒死。HP减至0时进入该状态，进入濒死状态后精灵将无法战斗，必须替换其他精灵上场。如果所有精灵都进入濒死状态，则被判为战斗失败，回到附近的口袋中心。

属性相克列表



注：左侧栏为攻击方，上方栏为被动方。彩色球代表2倍伤害，灰色为1/2伤害，白色为攻击无效。

双属性精灵分析

属性相克列表中将克制的招式威力都明确列出了，不过图中显示的都是针对单属性的精灵，那么双属性的精灵该怎么办呢？我们可以通过计算得出双属性精灵的属性克制。如果攻击的属性对敌人实现双克制的话（例如敌人既是飞行系又是水系的话，使用雷系招式攻击就是对敌人实现双克制），那么被克制的敌人就会受到×4倍的伤害，也就是威力×4；相反，如果敌人双克制我方精灵的话（例如我方精灵使用钢系招式攻击对方属性为冰加超能的精灵的话，就是相反的情况），威力就是×0.25了。如果其中一个无效果，那么另外一个不管是否能够克制敌人，结果也都将是威力×0。最后一种情况就是如果对敌人其中一种属性相克，另外一种属性又不相克，那就是威力不变。

欢迎你来到梦幻的世界

进入游戏首先出现的是七釜户博士向你介绍本作的内容，不想听的话可以选择第三项“だいじょうぶ！”跳过。接下来会出现一个精灵球，只要用触控笔轻轻点击一下精灵球中间的开关，博士旁边就会跳出一只卷耳兔。选择男女主角对游戏进程的没有影响，给对手取名字的时候可以自定义也可以选择内置的名字选项。完成以上的选择后我们的游戏就算正式开始了，欢迎你来到《口袋妖怪》的梦幻世界！



悠闲的一天开始，主角坐在电视机前看新闻，这时对手匆匆地从楼下跑上来约主角一起去研究所看看，离开前还对主角的新电脑赞叹了一番。下楼时妈妈告诉主角去对手家里一趟，出门往左上角的房子走去就是对手的家。刚刚打开门他就冲了出来，还没走几步路想起自己忘了拿东西又再一次跑回家里。来到对手家的二楼，发现他在电脑前整理东西，等他走了以后跟上去，在村口再次碰面。正当两人被阻挡去路的草丛困住时，博士从后面走了上来，并询问主角和对手是否喜欢精灵。选择是，副主角就会从博士后面跟上来，并带着一个箱子。经过博士的简单介绍，得知箱子里面装有三只精灵，如果主角想开始自己的口袋之旅，就选择其中一只。认真选择了口袋妖怪后，对手就要求和他对战一次，看看谁的妖怪比较厉害(P.S.对手选择的妖怪一定是在属性上克制你所选择的妖怪)。



回到家里妈妈就找主角谈话，并把跑步鞋(ランニングシューズ)交给了主角，以后按住B键就可以跑起来，提高移动速度。来到村口又看到了对手在那里，这次他要求你带他去神事湖(シンジこ)，看看有没有传说中的精灵。可是刚刚到那里除了一个蓝头发的男人以外什么也没看见，不过等男人走了以后，一个奇怪的声音传了过来，对手兴奋地告诉主角说果然有传说的精灵存在，说完就跑掉了。

真砂镇

回到201号公路上，一直往右走到达真砂镇(マサゴタウン)，副主角已经在这里恭候多时了，跟着他进入博士的研究所，博士嘱咐了主角一番，就把代表一名正式“精灵饲养员”的标志——精灵图鉴(ポケモンずかん)交给了主角。出门后又被博士叫住，获得博士赠送的机器技能27。回到家里向妈妈告别一下，得到记事本(ぼうけんノート)，这时对手的妈妈出现，说是对手走得太急，把东西落在家里了，想请主角帮忙带给他(对手的性格真是……)答应后得到包裹(おとどけもの)。返回真砂镇，从右上角的路口出发，没走几步路就看到副主角在草丛那里等，原来是来教主角如何使用精灵球捕捉妖怪的。从这里开始就可以与其他训练员进行对战了，为了能保质保量地完成210只精灵图鉴的收集(二周目升级全国图鉴需要遭遇210只精灵)，建议大家不要错过任何一个训练员，又可以完成图鉴又可以锻炼精灵，何乐而不为呢？



长寿市

沿着202号公路前进，刚刚进入长寿市(コトブキシティ)就看到副主角。两个人还没走几步路就发现一位形迹可疑的家伙。经过一番自我介绍，两人得知他一名“国际刑警”，所使用的代号名称是“汉萨姆(ハンサム)”。说自己是为了调查邪恶组织“银河团(ギンガダン)”，一直追查他们的行踪到这个城市的，最后他送给主角战斗记录器(バトルレコーダー)。进入左边的一所学校，在里面看到了对手，过去和他交谈并将他母亲给的包裹交给他，为了答谢主角对手就把新奥地区的地图(タウンマップ)交给了主角。之后走出学校，没走多远就有一个人走过来告诉你，如果能寻找到城里的三位小丑扮演者，并获得他们给予的“口袋手表兑换券”就能够获得口袋手表。前往精灵商店门口可以看到一位；水池上面的大厦门口一位；往水池左边的道路前进，在一栋飘着红旗的大楼前面还有一位。收集完三张兑换券就可以找刚才的那位大叔去兑奖了，获得手表后NDS的下屏幕中就会显示出手表的各种功能，相比前两作，白金的手表界面就好看多了。



小提示



来到精灵商店上方的房屋内，和黄色头发的女性交谈，可以得到先制之爪(せんせいのツメ)。从长寿市的左边出发，在218号公路前的通行屋内，和戴红色帽子的男性交谈，可以获得破鱼竿(ボロのつりざお)

黑金市

从精灵商店上方的路口出发，刚刚启程对手就跑过来和主角决斗。进入203号公路的山洞内，一位大叔会过来将秘传机器06送给主角，不过现在还没有战胜第一会馆的馆主，暂时无法使用。从洞口出来就是黑金市(クロガネシティ)了，在入口处会有一个少年将你带到会馆的门口。在门口看到了对手呆呆地在那里等着，询问之下才知道馆主不知道跑哪里去了。从右边的道路一直往南走，不断深入到矿井深处就能看到馆主了，不过他正在忙着挖矿，上前与他交谈一下就会回去了。



岩石系会馆攻略



毕竟是第一个会馆，行走的路线比较单一也很简单，进入会馆内直线上去战胜两名训练员就可以和馆主战斗了。不想遭遇训练员的话可以从进门后左手边的楼梯上去，经过木桥后再上一个台阶就可以到达馆主处。

我方所得经验值 战斗胜利后会获得经验，获得的经验会以进度栏的方式显示在HP槽的下方，当然在查看精灵状态的时候也可以查看到EXP的具体数据。战斗画面中EXP槽的蓝色值每达到尽头一次精灵的等级就提升1级，直到100级为止。

达园芒镇



得到第一会馆的徽章后秘传机器06碎石也可以正常使用了，回到长寿市，在路口处碰到了刑警汉萨姆，说了几句话就离开了。进入长寿市直接往上面走去，会看到博士和副主角被两名身着蓝色制服的人困住，立即上前解围。被成功救下的博士告诉主角，那两个人正是邪恶组织银河团的成员，博士被他们盯上是要协助完成一项神秘的研究。等博士和副主角都离开，一个电视台的工作人员走上前来将附件包(クセサリーいれ)交给主角。从长寿市北面出发，穿越204号公路的山洞，再继续向北走就会到达园芒镇(ソノオタウン)。往园芒镇右边的205号公路出发，在路上会遇见一个小女孩，她要求帮忙找到自己失踪的爸爸。一直往右走来到谷间发电厂(たにまのはつでんしょ)前面，发现一名银河团的成员正把守着发电厂，看来这里面果然有什么阴谋。打败他以后发现发电厂的门是紧锁着，回到园芒镇，从左上角的路口进去园芒花田(ソノオのはなばたけ)，看到一位伯伯被两名银河团的团员包围，上前救下伯伯就可以获得发电厂的钥匙(はつでんしょキー)。进入发电厂里面看到了小女孩的爸爸以及银河团的女干部和研究员。打败干部后小女孩的爸爸也被主角救了出来，刚出门一会儿汉萨姆就跑过来找主角说话，并指引主角下一步前往白带市(ハクタイシティ)。

小提示

在精灵商店旁边的花点内可以购买种子，并且和右下角的女性交谈可以获得水壶(カゴのみ)



白带市



回到205号公路上，从之前被银河团成员挡住的木桥过去，抵达小房屋后可以与屋内的阿姨对话休息一下。往屋子左边的森林入口进去就是白带森林(ハクタイのもり)，在森林冒险的路上还会有一位名叫摩米(モミ)的女孩子要求同行，等她加入队伍后路上所有的战斗都将是双人战，好在摩米的实力还算强劲，可以给战斗带来不少帮助。出森林前摩米就会离开队伍，还送给主角安闲铃铛(やすらぎのすずき)当作谢礼。到了白带市要做的第一件事情就是来到口袋中心下面的自行车店，发现店内只有一个店员在，询问之下才知道店老板被银河团的人抓走了。出门往口袋中心上面的小路走去，在一栋被树木挡住去路的大楼前遇见了对手，并被他拉到精灵雕像前，碰巧还遇到了之前在神事湖见过面的蓝色头发的男人。现在就先去第二会馆赢得徽章再说，在返回的路上主角被一个黄色头发的女性叫住，并送给主角秘传机器01，从她口中得知她名叫希罗娜，是博士派来的委托人。

草系会馆攻略

相比第一会馆复杂一些，每战胜一位训练员中间的巨大花坛指针就会旋转一次，必须将所有训练员全部打败才可以转到馆主的面前。



拿到第二徽章后秘传机器01居合斩也可以使用了，来到之前被树木挡住的大楼前将树木切断，进去后发现全是银河团的成员。旁边的银河团成员会上来与你交谈，仔细一看才发现原来是刑警汉萨姆伪装的！如果想要一次性到达顶楼，可以按照第二楼梯——第二楼梯——第三楼梯的顺序，在最顶楼遭遇银河团的干部，战胜后就可以带着自行车店的老板回去了。作为答谢老板将一台自行车送给主角，以后按住Y键就可以骑上自行车在路上狂飙了。从店里出来，在门口希罗娜会走过来给你一个精灵蛋，记住身上不能带满精灵，否则蛋没地方放。只要把精灵蛋携带在身上，行走到一定步数以后蛋就会孵化出口袋妖怪。

小提示

前往位于口袋中心旁边的屋子里，可以向老爷爷获取地下探测器(たいせつなもの)。在206号公路前的通行屋内，可以看到一个戴眼镜的研究员，如果精灵图鉴中已经收录了30只以上的精灵，那么就可以在他这里获得学习机器(がくしゅうそうち)。



殿元山

从白带市下面的206号单车公路前进，路上有不少训练员可以与他们战斗。从车道出来就是207号公路了，往207号公路的右边骑去，在殿元山(テンガンざん)的山洞前副主角会跑过来与你交谈，并交给你战斗搜索机(バトルサーチャー)，口袋手表也会新增加ダウジングマシン坐标功能。告别副主角后就进入殿元山吧，还没前进多久再次看到了蓝色头发的男人，这次他说自己是来殿元山寻找神秘的传说的，真是一位热爱研究神话的人啊。

小提示



在207号公路前连接206号公路的通行屋内有一位黄头发的女性，与她交谈可以获得选美用的道具。在绿缘市(ヨスガシティ)与208号公路连接的通行屋前的草地附近有一位穿着道服的格斗家，与他交谈可以获得要石(かなめいし)。

绿缘市

一进入绿缘市，面前就有一只卷毛兔朝主角跑过来，后面还有一位女孩子追上前来。询问之下才知道原来是卷毛兔不想回到精灵球里才跑掉的，不过最重要的还是从女孩的口中得知绿缘市正在举办一场精灵选美大会！与道路中间一位戴着红帽子的男性交谈，他就会将主角带到巨大的选美大会赛场的门口。刚刚踏入赛场，第一眼看到的竟然是主角的母亲，而旁边的那位就是刚才在绿缘市路口处碰到的女孩子，没想到这位年轻的女孩竟然还是选美大赛的评判之一。两位与主角寒暄之后就离开了，走向前与柜台的服务生交谈，他会将万能松饼交给主角，现在开始就拥有参加选美大赛的资格了，有兴趣的玩家不如去体验一下。来到会馆前，发现有一个人挡在前面，从他口中得知会馆的馆主也去参加选美大赛了……回到选美会场，与紫色头发的馆主交谈后她就会回去了。



通关后要素 通关后玩家可以从金岬市坐船去挑战5个难度非常高的场所，建议玩家多多将自身的实力提升后再去冒险。

鬼系会馆攻略

每个场地上都有蓝色的地板，我们要做就是寻找拥有和蓝色地板中相同图案的红色的门进入，走错的话就要重新来过，并且每次重复蓝色图案出现的地点和形状都会不同。

小提示

在精灵商店右边的房子内，与沙发前的老伯伯说话，他会将制作面包的工具面包箱(ポフィンケース)送给你。在口袋中心右边的房子内的黄发女性交谈，她会将精灵伊布(イーブイ)送给你，记得身上要留一个精灵位置，否则无法取得。

花蕊镇



在绿缘市玩了一阵，是时候也该出发了，没想到在通往209号公路的通行屋内遇到了对手并进入决斗。胜利后209号公路就算正式通行了，一路前进，在抵达花蕊镇(ズイタウン)之前还可以看到阴森森的鬼塔耸立在路边。要说花蕊镇这个平凡的地方有什么非常具有价值的东西，那就莫过于整个新奥地区仅此一家的“精灵饲养屋”了。你可以将抓来的精灵寄养在这里，让饲养屋的奶奶帮你照看它们，让它们升级(如果在寄养的过程中等级到了可以进化的程度，奶奶也不会让它进化)，或者你还可以将同一种类的精灵公母两种性别放在一起，让它们繁衍后代(部分精灵就必须通过精灵蛋孵化得到)。总之如果你觉得自己身上带的精灵太多，没有办法同时兼顾到，就可以将它们寄养在这里，为你自己添一道便利。当然寄养费也是根据时间来算的哦！

小提示



刚从绿缘市连接209号公路出来的附近，有一个独木桥上面站着一位戴红帽的钓鱼者，与他交谈可以获得不错的鱼竿(いいつりざお)。从花蕊镇右上角的路口进去，深入后可以看到一个图腾遗迹，在遗迹的最深处可以获得秘传机器05散雾。

户张市



离开花蕊镇，在210号公路上就只能徒步前进了，这里的草丛中时不时还会冒出隐蔽的训练员与主角对战。到了215号公路竟然出奇地下起了大雨，火系精灵在这种环境下可是相当不利的，相反水系精灵的优势就大增了。经过一小段奔波，主角终于抵达了新奥地区的大都市——户张市(トバリシティ)。不过令主角感到少许担忧的是，这么大的城市中也随处可见到银河团的人，这银河团的势力到底有多大啊？还是先去挑战会馆吧，在会馆的门口还撞上了副主角和一位戴着假面的筋肉人，难道他也是来挑战会馆的？



格斗系会馆攻略

进入会馆，首先映入眼帘的就是拳击擂台和红沙袋了。必须让主角推动红沙袋，利用红沙袋滑动后的冲力将阻挡道路的轮胎击飞。下面笔者就详细说明一下整个到达馆主面前的流程。首先推动第一个沙袋，然后按照顺序第二个沙袋、第三个沙袋，第二个沙袋可以不用推动两次，因为不论推动一次还是两次都可以从这里走到第三个沙袋前。然后从第一擂台与第二擂台中间的道路走过去，将这里的训练员引下来，让出上面的道路。返回到刚才推动的第三个红沙袋，可以从它的后面走过去，将第四个沙袋向左边推动两次，连续破坏两组轮胎。由于刚才的训练员被主角引到下面去了，所以这里空出了一个小道，穿过去到左上角的沙袋附近推动它，先向下，再向右。再来到右下角的沙袋附近，向上推，再向左，再向下推动。然后通过小道来到左下角的沙袋前，往上推，再往右推。最后来到馆主左边的沙袋前推动它，就可以和馆主开战了。总的来说掌握好沙袋前进的路线很重要，每个沙袋启动后的终止点都是悬挂在绳子上的红色机关，按照每遇到机关就会停下的规律，很快就可以解决。胜利后可以直接从馆主右边的小路走出来。



刚刚走出会馆，再次看见副主角，不过看他一脸焦急的样子似乎是发生了什么事。原来副主角的精灵图鉴被银河团的人抢走了(好歹是副主角，实力有待加强……)！跟着副主角离开会馆，在户张市路口附近看见副主角正在与两名银河团的成员争执，立即上前帮忙。将精灵图鉴夺回并交给副主角后，他答谢了一声便走开了。这时汉萨姆又走了过来，并将主角带进了旁边的一个小仓库内，将秘传机器02飞天交给主角，如果身上有携带飞行系的精灵的话，现在就可以满世界飞了。同时，在主角离开前汉萨姆告诉主角在野濑市(ノモセシティ)得到了一点消息，希望主角能前去调查一下。

小提示



位于会馆正下方的两间房子，进入左边那间可以和黄头发的女人用妖怪マッサージ和她交换精灵。右边的房子里面有一位小丑，跟他猜硬币的正反面，两个选项中随便选一个都可以，反正可以无限次游戏，胜利后小丑就将可以获得储蓄游戏币的硬币罐头(コインケース)。

律诗湖边

从户张市的南边前进，穿越了212号公路就是律诗湖边(リッジこのほとり)，要注意的是212号公路上的训练员很多，草丛的分布范围也比较广，最好在户张市先补给一下，免得到时候没有道具用于回复体力。律诗湖边的环境很优美，而且房屋风格非常有特色，全部是蓝白搭配的。在213号公路的沙滩上没吹多久海风，穿过一群草丛就抵达野濑市了。同样的，野濑市也拥有新奥地区第一无二的一座“野生精灵狩猎场”，详细说明请阅读本文系统解说部分。来到水系会馆的门口，发现对手也在这里，并且他再次提出决斗的请求。胜利后去口袋中心恢复一下再去挑战会馆吧。



水系会馆攻略

控制会馆内水位的是黄、绿、蓝三种按钮，我们将会馆看成有三层，黄色按钮可以将水位退到一层，绿色按钮则是将水位上升到二层，蓝色按钮就是将水位升到最满的第三层。随着水位的不断变化，会馆内的木板也会时涨时落，我们可以利用这些木板在水位上升的时候通过一些之前无法通过的地方。下面开始详细的讲解。进入会馆后直走，并向左拐弯，踩下第一个黄色按钮。无视绿色按钮直接从右边的楼梯下来，一路前进按下一个绿色按钮让水位上涨。这时有部分木板已经浮起来了，返回从木板上过去，上楼梯后按下蓝色按钮，然后一路前行。其间的黄色按钮切勿踩下，直到看见绿色的按钮，踩下它。下楼直走，不要去踩靠近绿色按钮的黄色按钮，在路的尽头还有一个黄色按钮。踩下后返回，刚才上面位置的水位已经下去了，下楼梯。一直走直到看见左边的一排楼梯后上楼，踩下蓝色按钮，就可以到达馆主的面前了。胜利后直接从馆主两边的小路就可以回到入场处。



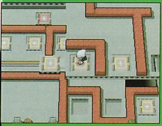
美央市



回到长寿市，穿越218号公路前的通行屋，对着海面使用游泳技能就可以出海了。靠岸后直接往左走就是美央市了。先到口袋中心休息一下，出来过桥的时候遭遇对手，这次对手的精灵实力再次提高，要小心应付。再次被打败的对手不服气地走掉了，下面就去挑战会馆吧！

钢系会馆攻略

进入会馆首先看到的就是中间带有"+"号的升降机，只要踏在升降机上就可以往返于楼层之间，下面开始详细解说。先从一楼的第四个升降机上去，然后乘坐下一个升降机回到一楼，再乘坐一个升降机来到二楼。这时候往左边走，可能会因为角度关系导致左边的滑动机看的不是很清楚(详细请看图片)。坐上滑动机移动到左边，剩下的路线就非常单一了，相信各位玩家也可以很容易通过。



刚从会馆走出来，却被对手拉到了美央市的图书馆前，结果被询问"秘传机器04怪力获得没？赶紧去拿！"。来到位于会馆下面的轮船前，和船员对话选择"こうてつじま"就可以前往钢铁岛了。沿着钢铁岛的楼梯往上走，会看到波导的勇者站在洞口，与他交谈后就可以得到秘传机器04怪力了。立刻坐船回到美央市，前往图书馆门口与对手交谈，进入图书馆往楼上走。在三楼主角看到了博士和副主角都在这里，到底发生了什么事博士要把大家都聚集起来，而且还在图书馆碰面？博士告诉三个人，新奥地区的三片湖水与精灵有着莫大的联系，并要求三人分别去调查，副主角和博士前往神事湖，对手被分配到了金岬市(キッサキシティ)的英知湖(エイチこのほとり)，而主角则负责去调查律诗湖边。就在众人准备动身离开的时候，电视屏幕中突然传来火山爆发的影像，看来真的要有大事发生了，事不宜迟，赶快行动吧！

冠凤镇

从会馆里面出来，再次碰到对手，交谈一番后馆主也从馆内走出来，看来是有什么事情发生了。跟着他们前往野生精灵狩猎场，没想到这时候银河团的人竟然出现在野濑市！主角立刻追了上去，追逐到海边的时候刑警汉萨姆也出现一起帮忙寻找。最后主角在律诗湖边抓到了这名团员，并进入战斗。胜利后希罗娜走上前来，询问主角是否有见过一群挡住路口的可达鸭？仔细回想一下，确实曾经在210号公路的小房子旁边见过它们。确认之后希罗娜就将秘传药(ひでんのくすり)交给主角，让主角把秘传药送给可达鸭，这样它们就会离开了。来到210号公路的小房子附近，那群可达鸭果然还在这里，将秘传药交给它们后立刻就跑开了，其中一只竟然还跑错了方向，可达鸭就是可达鸭(笑)。

完成了这件委托，希罗娜马上就赶了过来，并将古代的守护符(こだいのおまもり)送给主角，虽然不知道这个东西现在有什么用，不过以后肯定会用到的。下面就从可达鸭离开的地方前进吧，后半部分的210号公路满是浓雾，可见度比较低，而且精灵的命中率也降低了许多，使用秘传机器05散雾将这里的雾散去吧。

在冠凤镇(カンナギタウン)口袋中心旁边有一位老奶奶，和她交谈后得知村里代代流传的神殿现在遭到了不明人士的调查，前往神殿一看，原来是银河团的人。打败守在门口的人后老奶奶惊奇地发现主角身上的古代守护符是村子里的东西，主角非常爽快地就将它还给了老奶奶。老奶奶看到主角为人和善，就将他带进神殿。先调查墙上的壁画，老奶奶走过来向主角述说了关于这个神殿的故事。这时之前经常碰面的蓝发男子走进神殿来，并告诉主角自己是银河团的团长赤木，这令主角大吃一惊，立刻进入战斗。被打败的赤木立刻就逃走了，为了感谢主角老奶奶将秘传机器03游泳送给了主角。从神殿出来，希罗娜走过来告诉主角下面前往美央市(ミオシティ)看看能不能收集到一些关于银河团阴谋的资料和讯息。



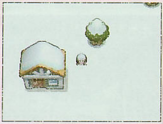
小提示

在213号公路的海滩附近有一栋房子，进去与那位胖大哥说话，他可以为你检查妖怪排列顺序第一位的精灵与你的亲密度。在冠凤镇左上角的屋子里，和戴眼镜的男人说话可以获得分辨眼镜(ものしりメガネ)。与冠凤镇左下角屋内的男子对话，他会帮你将"时钟显示功能"加入口袋手表里。

律诗湖

不知道大家是否对律诗湖边美丽的风景和独特的建筑风格记忆犹新，下面主角要前往的地方就是位于律诗湖边上面不远处的律诗湖。进入律诗湖，发现偌大的一片湖水就这样消失殆尽了！一看就知道是银河团的杰作，一路下来满地都是鲤鱼王和银河团的成员。进入位于湖中心的山洞内，发现了第三名银河团的干部。打败他之后从他口中得知，原来银河团打算利用三神湖所蕴藏的神秘力量统治世界。这种邪恶的野心当然不能让他们得逞！前往神事湖，发现博士被几名银河团的成员困住，而副主角正在与银河团的干部决斗，立刻上前解救二人。

现在只剩下最后一个英知湖了，不知道对手在那边的情况如何，先出发再说吧。飞到白带市，从右边的211号公路出发，进入殿元山后直接利用游泳不断往上走，洞内可以遇到不少新的精灵。出了洞口就是白雪皑皑的216号公路，这里已经无法使用自行车行驶了，必须徒步前进。从桥上慢慢往下走，到了217号公路就真的是彻底模糊了视线，狂暴的寒风不断地吹打着主角的身体。在战斗中精灵也会因为暴风雪的关系不断减少体力，如果是冰系精灵的话就不用担心这点了。穿越了这片白雪天地后，终于在一个高台处看到了对手，但是现在冰系会馆的徽章还没拿到，所以无法使用攀岩。前往金岬市恢复一下，立刻去挑战这里的冰之会馆吧！



捕获三圣菇 通过之后返回主角家上方的湖中抓到那只圣菇了，而剩下的那两只也可以在遭遇后直接将其捕获。

冰系会馆攻略

冰会馆中不能正常移动，只能依靠冰面滑行，或者停在雪堆上。一开始先滑行到会馆的最左边，然后往上滑行至第一个雪堆上停住，再向右移动，利用下滑冲击力破坏掉这一排的雪球。接下来重复刚才的动作，移动到会馆最右边，这次要向上移动到会馆最上部，不需要停在雪堆上。到达后再往右移动到雪堆上，往下移动停在第二个雪堆上，然后往右冲刺。到达对面的冰面后往左移动，停在这里的冰面上，再往下移动到雪堆上。继续向右边冲刺。这次不要停在楼梯上，移动到对面的冰面上，往下移动到雪堆上再往左冲刺。完成以上操作，通往冰系会馆馆主的道路就出现了。

英知湖

获得攀岩的能力后就立刻离开金岬市，从附近的攀岩点爬上去，进入英知湖。一进去便看到对手被银河团的干部所打败，然后女干部扔下一句“你们不要多管闲事！”就离开了。利用飞天来到户张市，沿着右边的道路往上走，会看到一名银河团的成员在那里自言自语，看到主角走过来就跑开了。这时久违的汉萨姆出现在主角眼前，并告诉主角前往之前获得秘传机器02的仓库碰面。到了那里汉萨姆帮助主角把仓库的门打开了，并告诉主角银河团本部的钥匙就在这仓库之中，要主角帮忙取得。

经过一番努力，主角终于将可以打开所有G字门的银河团钥匙拿到手了，现在可以返回大楼内部去取回之前因为大门紧闭而无法入手的道具了。带着钥匙主角来到了银河团的总部大楼，打开门之后立刻进行内部大扫除。半路上主角遇到了早已潜伏进来的汉萨姆，两人观看了银河团总部的动员大会，赤木在高台上演讲了银河团统治世界的目标等内容。完毕后



继续向内部探索，到达顶楼后发现赤木正在等待主角的到来。打败赤木后，获得传说中的大师球，赤木留下“希望你能够找到真正的拍档。”一句话就走了。跟着他过去，在一个研究室内主角发现了传说的精灵三圣菇！打败野心勃勃的干部后主角按下开关放走了三圣菇。难道说银河团称霸世界的计划就这样被主角阻止了？不可能，殿元山还隐藏着巨大的秘密！

小提示

在217公路上，有一栋小屋子，旁边的道具是秘传机器08攀岩。

黑金市

来到黑金市，从207号公路前往殿元山，在中途还遇到了汉萨姆，他将くろいビードロ交给主角就离开了。殿元山的迷宫比较复杂，尤其是越到后面分支的路线会越来越多，如果觉得到达某一条路发现走不过去了，就寻找另外一条路吧，或许这条过不去的路在后面的二周目或者分支剧情中会用到。



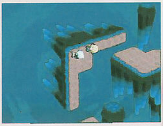
经历千辛万苦，主角终于到达了殿元山的最高处神殿，在这里主角看到了两位女干部和银河团团长赤木。这时副主角正好赶来，与他联手一起将两位干部打败，不过这时赤木已经召唤出了两只神兽迪亚鲁加和帕鲁基亚。

正当三圣菇和两只神兽都在场的时候，神殿中央突然出现了一块黑影，将一切都吸了进去。意识清醒的主角看到眼前的一幕不知所措，好在这时候希罗娜跑了过来，告诉主角这一切都是异世界的神明，鬼龙基拉帝纳的所作所为，如果放任不管的话，整个新奥地区都将被它的异世界能量所吸收。为了拯救新奥，为了保护自己所生活的世界，主角毅然投入了与基拉帝纳的战斗。

异世界

在异世界中，操作方面会发生少许改变。主角要不断地沿着地图往下走才能最终到达基拉帝纳处，在探险过程中需要注意的就是每块可以移动的石板上面都有一个接近透明的黑色圆点，仔细看的话不难发现，只要站在这个圆点上，电脑就会让平台自动移动。另一点就是在异世界探险的中后期时常会看见忽隐忽现的道路，如果看到有一条道路呈现在你眼前又无法通过的话就立刻去寻找别的出路吧，不要在这里浪费时间。

在异世界中首先要做的就是寻找到三圣菇，每当找到一只圣菇的时候，请仔细观察周围是否有可以用秘传机器04怪力推动的石头，找到后将它从圣菇落下去的洞口投下去。圣菇的位置分别在西面，北面和东面，必须要利用平台间的移动转换才能在三



个地点遇到三只圣菇。全部遇到后来到最底下，将三块石头分别推入三圣菇所在的三块凹陷的土地里，千万别投错了。之后鬼龙就会再度出现，走上前去先与赤木进行最后一战。胜利后再想尽办法捕捉鬼龙吧！降服鬼龙后，异世界的能量开始慢慢消失，在主角和希罗娜的面前出现了一点白光，是通往真实世界的大门。回到真实世界后两人发现自己并不是在殿元山内，不过也好，这样就可以直接用飞天飞回去了。

名木市

回到真砂镇向博士报告了异世界内所发生的一切，众人纷纷向主角投来赞许的目光，博士欣赏地对主角说，去试试挑战精灵联盟的四大天王吧！下面我们就朝着最后一个会馆前进吧！来到律诗湖边，从222号公路向右前进抵达名木市（ナグサシティ）。刚刚进入城市就有一个红头发的男子走过来与主角交谈，说了一些莫名其妙的话之后就走了。来到右下角的了望塔，进去后直接来到楼上，看到会馆的馆主在这里看海，与他交谈后就回去了（总感觉这个世界的会馆馆主都很悠闲……）

电系会馆攻略

只要踩在绿色、蓝色、红色按钮上就可以让道路转动起来，绿色按钮是逆时针旋转，蓝色按钮是顺时针旋转，红色按钮是旋转180度。当你踩下一个按钮的时候，其他的按钮也会跟着动起来，因此准确掌握好旋转的规律非常重要。下面放出正确的旋转方式和路线。进入会



馆后先旋转右边的绿色按钮一次，往下走，从左边的路口进去再按下绿色按钮一次就可以通过第一关了。先按下左边蓝色的按钮三次，从下面的出口出去，往左边的楼梯上去，过桥后下来，踩一次蓝色按钮一次绿色按钮，最后从右边的楼梯上去完成第二关。第三关就比前面两关复杂多了。首先按一次红色按钮，往下走从左边的路口进去再踩一次红色按钮，下来后从左边的楼梯上去并过桥。然后踩两次绿色按钮，来到右边踩四次蓝色按钮，从上面的路口出来往右边的桥往回走，回到第三关入口那里，踩一次右边的红色按钮，然后再返回就可以看到馆主了。

小提示

来到城市右下角，在了望塔上面有一个需要用攀岩才能上的去的屋子，进去后和里面的男性交谈，他会将口袋手表添加日历的功能。在了望塔楼上调查望远镜，可以看到意想不到的画面哦！

这下终于把八枚徽章全部拿到手了，可以朝着精灵联盟进发了！不过先别急，在此之前还有一段试炼之路等着你。前来到名木市上方的海边，和一位名叫米侃（ミカン）的女孩子交谈，她会将秘传机器07逆流交给你。一切准备就绪后就可以从这里的海面出发了，沿着223号公路抵达冠军之路，在这之后就是传说中的精灵联盟了，加油吧！各位！

游戏存档 任何时间在菜单下的レポート选项都可以保存游戏进度的选项，连续按下はい就可以完成保存，按下いいえ则是放弃记录。



通关时间：完成流程需 25 小时

文 阳光成员 格兰霍特团长 美编 anubis

蓝龙PLUS	AQ Interactive	即时战略
NDS ブルードラゴン プラス		日版
2008年9月4日	1人	4980日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

本作是 X360 的角色扮演大作《蓝龙》的第一个续作，游戏中的故事紧接上代，讲述的是结束前作故事一年后所发生的事件。游戏的类型从传统角色扮演改为了即时战略，这不得不说是一个大胆的尝试，虽然本作在操作和其他方面有不小的缺点，但游戏可玩性还是比较高的作品。人设依旧沿用了系列的画师鸟山明，看到小悟空和特兰克斯一类的人物你是否会热血呢？那还等什么，拿起你的 NDS 开始冒险吧！

BLUE DRAGON プラス PLUS

系统篇 SYSTEM

游戏菜单讲解

基本操作	
十字键	移动当前视点／升级时候切换当前角色信息
START	呼出存档菜单
SELECT	在地图／全队伍状态和胜利条件中切换
A	确定
B	取消
X	选定我方全部角色
Y	按顺序选定我方一名角色
L	左旋转地图／升级时候切换当前角色
R	右旋转地图／升级时候切换当前角色



注：以上操作全部可以用触控笔完成

游戏的操作方式



本作为带有战棋要素的即时战略游戏，有点类似《FF Ⅻ 亡灵之翼》，用触控笔点击角色再控制角色进行攻击回复等行动，玩过《亡灵之翼》的玩家一定不会陌生。

1. 点击角色后，最右上方的头像表示当前角色的技能槽和HP值，依次下来的为控制单个角色，取消和选择队伍中的所有成员。屏幕下方的则是当前角色所装备的技能和物品，在点击了角色后再点击地图上的敌人或地点就可以移动和攻击了。

2. 用触控笔还可以控制指定的复数角色，方法是不要点击任何角色，左方的取消项就会变成多个人物的选项，点击后就可以用触控笔将要控制的多个角色划起来（类似电脑的鼠标操作），之后就可以对指定的多个角色同时进行操作了。

角色的状态栏	
HP	体力值，为0时战斗不能
こうげき	物理攻击力
ぼうぎょ	物理防御力
まほうこうげき	魔法攻击力
まほうぼうぎょ	魔法防御力
こうげきそくど	物理攻击速度
まほうそくど	魔法攻击速度
はんいLV	技能的范围等级
いどうそくど	移动速度
いどうタイプ	移动类型



队伍的编成

第六战过后可以对我方的队伍进行编成，可以给角色装备技能和道具，以方便进行以后的战斗。

菜单名	作用
MENU	编成画面，可以给角色装备技能，查看怪物图鉴等
INFO	查看已经完成的整个地图上的当前的情况
MOVE	控制当前的队伍进行移动
SKILL	使用当前的地图技能，例如可以查看指定地图上敌人的信息等技能
FIND	寻找当前地图所隐藏的宝物
FIGHT	在当前的地图进行FREE BATTLE
STAY	停留一回合
SYS	储存游戏进度

编成菜单



进入编成菜单后，我们就可以对队伍的同伴进行调整了，包括给同伴更换物品和技能，或者是调整队伍的同伴数量等。

チームへんせイ	对当前的队伍进行调整，包括更换队员等等
そうび	更换角色的装饰品，一名角色最多装备四种装饰品
コマンド	更换角色装备的物品和技能
かげ	更换角色的影封球，从而获得不同的技能，每个角色随着等级的提升可以装备数个影封球
クエストリスト	委托任务，完成任务后可以获得道具或装备等各种奖励
アイテム	查看当前拥有的道具，包括回复系和攻击系等多种道具
ステータス	查看角色的当前的状态。
モンスターずかん	怪物图鉴，可以查看打倒怪物的详细资料

调整队伍 チームへんせイ

在编成菜单中选择チームへんせい就可以对队伍进行编程了，根据剧情我方队伍会分成 2 个小队，小队除了固定的成员外还有自由的成员可以供玩家分配，每个小队会轮流行动，遇到战斗或者选择停留都算是行动过一回合，还有使用地图技能或者调查宝物也同样算行动一回合。如果 2 个小队在同一地图上遇敌的话则可以自行选择使用哪个小队战斗。



指令 コマンド

可以将角色装备技能和物品放到包囊中，本作的技能和物品同用一个包囊，每个角色最多能够携带 10 个物品或或者技能。同种类的物品不同角色可以同时装备，使用的话同时消耗包囊中的物品。

©2008 BIRD STUDIO / MISTWALKER / AQI ©2008 Microsoft Corporation. All Rights Reserved.



角色技能详解

1. 角色每通过一场战斗都会得到一定的EXP和SP，累计到一定程度后角色的技能等级会提升，从而领悟新的技能。游戏到中期还会获得影封球，每个角色随着等级的提升可以装备数个追加影封球。

2. 技能等级到一定程度后，角色的部分技能可以蓄力（チャージ），使用的时候可以选择弱中强三种发动方式，中和强二种发动后技能的范围和威力都会大幅度上升，但发动速度也会延长，根据情况使用吧。

3. 角色的HP槽上方显示的是角色的技能槽，在角色使用过一次技能后技能槽就会清空，此时角色的头上会显示一个X字样，表示当前角色的技能正在回复中无法使用，技能槽的回复速度因角色不同而又所差别。

修 シュウ

作为前作和本作的主角，修的技能总体来说比较平衡，虽然范围为对直线但是威力还不错，修的优点在于技能槽的回复速度是全角色当中数一数二的。

ソード系技能			
技能名称	范围等级	属性	效果
フレアソード	正面直线LV3	攻击系	炎属性的物理攻击，一定几率附加燃烧状态
ウォーターソード	正面直线LV3	攻击系	水属性的物理攻击，一定几率附加冻结状态
ウインドソード	正面直线LV3	攻击系	风属性的物理攻击，一定几率附加麻痹状态
グランドソード	正面直线LV3	攻击系	土属性的物理攻击，一定几率附加石化状态
シャインソード	正面直线LV3	攻击系	圣属性的物理攻击，一定几率附加封印状态
シャドウソード	正面直线LV3	攻击系	暗属性的物理攻击，一定几率附加恐慌状态
ドラゴンソード	自身	辅助系	随机使用强蓄力状态的ソード系技能
ブルードラゴン	敌方全体	攻击系	全屏幕附带燃烧效果的火属性魔法攻击，一场战斗只能用一次

克鲁克 クルック

主角的青梅竹马，克鲁克属于魔法攻击系角色，技能附带效果发动几率一般，范围和威力也属于中等，属于比较中档的角色，缺点和吉罗一样技能回复速度非常慢，防御力低。

ブラック系技能			
技能名称	范围等级	属性	效果
フレア	圆形周围LV5	攻击系	炎属性的魔法攻击，一定几率附加燃烧状态
ウォーター	圆形周围LV5	攻击系	水属性的魔法攻击，一定几率附加冻结状态
ウインド	圆形周围LV5	攻击系	风属性的魔法攻击，一定几率附加麻痹状态
グランド	圆形周围LV5	攻击系	土属性的魔法攻击，一定几率附加石化状态
シャドウ	圆形周围LV5	攻击系	暗属性的魔法攻击，一定几率附加恐慌状态
ブラックチャージ	自身	自动系	强化ブラック系的所有技能
スター	圆形周围LV7	攻击系	随机使用强蓄力状态的ブラック系技能
フェニックス	敌方全体	攻击系	全屏幕附带燃烧效果的火属性魔法攻击，一场战斗只能用一次

西米果 ヒミコ

奈那的恋人，一直沉睡在遗迹中，直到主角们的到来才醒过来，属于剧情角色，用不了几关的，技能属于和吉罗一样的类型，在能用的时候还是能派上一定用途的，毕竟多了个回复的角色，而且她的技能回复速度比吉罗快多了。

ムーン系技能			
技能名称	范围等级	属性	效果
ムーン	自身	回复系或攻击系	随机发动强蓄力效果的ホワイト系技能
アシュラ	敌方全体	攻击系	全屏幕附带封印效果的圣属性魔法攻击，一场战斗只能用一次

奈那 ネネ

前作的最终BOSS，这作被完全洗白了，和ヒミコ一样属于剧情角色，不过能使用的关卡比ヒミコ要多一点，技能是翻版克鲁克的，强力的魔法攻击和较快的技能回复速度是他的优点。

スター系技能			
技能名称	范围等级	属性	效果
スター	圆形周围LV7	攻击系	随机使用强蓄力状态的ブラック系技能
キメラ	敌方全体	攻击系	全屏幕附带恐慌效果的暗属性魔法攻击，一场战斗只能用一次

马鲁马罗 マルマロ

戴比族的成员，也是前作的同伴之一，马鲁马罗的技能发动速度非常快，威力也很高，技能回复速度在全角色中算中等的。因为大部分都是物理属性，对于物理耐性的敌人难以造成大伤害。

モンク系技能			
技能名称	范围等级	属性	效果
カウンター	自身	攻击系	受到物理攻击时，以强力的攻击进行反击
グランドブロウ	单体	攻击系	土属性的物理攻击
ヨガ	自身	回复系	自身HP+全异常状态回复
チャージ	自身	自动系	强化モンク系物理攻击技能
ウォーターブロウ	单体	攻击系	水属性的物理攻击
ファング	单体	攻击系	风属性的物理攻击，附加HP吸收效果
ランページ	单体	攻击系	炎属性的物理攻击
サーベルタイガー	敌方全体	攻击系	全屏幕附带麻痹效果的风属性魔法攻击，一场战斗只能用一次

佐拉 ゾラ

队伍中的领导系角色，但是在游戏中就不太实用了，技能发动速度是最慢的，大部分技能无法蓄力，伤害输出不理想，习得大跳跃技能后，她的最大用处还是拿宝箱和偷取敌人身上的道具。

アサシン系技能			
技能名称	范围等级	属性	效果
ウインドクロー	单体	攻击系	风属性物理攻击
侦查	单体	地图技能	查看指定敌人的情报
うつせみ	自身	辅助系	使敌人的物理攻击三次无效化
くすねる	单体	辅助系	偷取指定敌人的道具
ウィンドレイピア	正面直线LV3	攻击系	风属性的物理攻击、一定几率附带移动速度下降状态
ステルス	自身	辅助系	一定时间回避敌人的攻击，再次使用技能会解除状态
大ジャンプの秘传	自身	自动系	移动类型变为大跳跃
キラーバット	敌方全体	攻击系	全屏幕附带冻结效果的水属性魔法攻击，一场战斗只能用一次

吉普拉鲁王 ジブラル王

强力的物理型角色，绝大部分攻击都是对单体，物理防御力和HP是最高的，典型的肉盾型角色，注意他的魔法防御力比较低，对付魔法型角色时要注意回复。

アーマー系技能			
技能名称	范围等级	属性	效果
铁壁	自身	辅助系	五回合内物理防御力上升为正常情况下的两倍
剑士の壁	自身	自动系	防御力上升
シールド	圆形周围LV3	辅助系	物理防御力一定时间内上升
受け流し	自身	辅助系	使敌人的物理攻击无效化一次
ちょうやく	自身	自动系	移动类型变为小跳跃
缩地	自身	自动系	移动速度上升，不会受到移动速度的技能影响
无限の位	自身	辅助系	使敌人的物理攻击无效化三次、并以高攻击力给予其反击
キリン	敌方全体	攻击系	全屏幕附带麻痹效果的风属性魔法攻击，一场战斗只能用一次

普希拉 ブーシラ

主角的祖父，全角色中物理攻击力最高的成员，大部分特技都是物理强化系的，后期学得全异常防御可以当队伍中的伤害输出型角色，值得一提的是他的普通攻击是范围系的，对付多个杂兵效果不错，缺点是防御力太低，使用的时候要注意HP回复。

スミス系技能			
技能名称	范围等级	属性	效果
怪力	自身	辅助系	三回合内物理攻击力提升两倍
うしろへさがれ	单体	地图技能	使路线图下阶的敌人向下移动
ストレン	圆形周围LV3	辅助系	物理攻击力一定时间上升
体力增强	自身	自动系	HP最大值上升
锻冶屋の心	自身	自动系	物理攻击力上升
パーツドロップ	正面直线LV1	攻击系	打倒メカ系的敌人可以得到机器零件
全状态防御	自身	自动系	防御全部异常状态
ラフレシア	敌方全体	攻击系	全屏幕附带石化效果的土属性魔法攻击，一场战斗只能用一次



地图指令

在使用了主菜单的SKILL指令后，角色可以使用当前拥有的地图指令，指令的种类很多，例如调查敌人状态的指令等，使用后能调查到现在存在在任意一地图上的敌人的具体情况，使用后要经过一定回合后才能再次使用，当然，如果队伍中的角色没有装备地图指令的话就无法使用。

马鲁多拉 マルトラ

马鲁马罗的弟弟，全角色中魔法攻击力最高的成员，技能エキップドロップ在打倒敌人后可以得到装饰品，比较实用。不过该角色的初始技能没有攻击系的，要装备其他的影封球才能充分发挥他的实力。

パワー系技能			
技能名称	范围等级	属性	效果
クイック	圆形周围LV3	辅助	一定时间内移动速度上升
精神集中	自身	辅助系	三次魔法攻击力提升两倍
マジック	圆形周围LV3	辅助系	魔法攻击力一定时间上升
魔法の心	自身	自动系	魔法攻击力上升
エキップドロップ	正面直线LV1	攻击系	打倒まほうせいぶつ系的敌人可以得到装饰品
效果时间倍增	自身	自动系	自分有利系的补助状态持续时间为两倍
连续魔法	自身	辅助系	HP回复技能可以连续使用一次
クラーケン	敌方全体	攻击系	全屏幕附带冻结效果的水属性魔法攻击，一场战斗只能用一次

便便君 ウンチくん

前作的真隐藏BOSS（那外形……），便便的攻击方式大部分属于无属性的，这就导致了它在任何场合下伤害输出都很稳定，因为有2倍经验的技能，按照流程来说它应该是队伍中最早学得全技能和等级最高的角色，另外它的技能槽回复速度在同伴中算比较高的，也算是实用的理由之一。

レンジ系技能			
技能名称	范围等级	属性	效果
しんくうは	圆形周围LV7	攻击系	无属性的物理攻击
物理の极意	自身	自动系	物理攻击力和物理防御上升
魔法の极意	自身	自动系	魔法攻击力和魔法防御力上升
EXP2倍	自身	自动系	自身战斗后经验值（EXP）两倍
SP2倍	自身	自动系	自身战斗后技能经验值（SP）两倍
カラミティウォール	圆形周围LV7	攻击系	无属性的魔法攻击
メタンボム	圆形周围LV5	攻击系	无属性的物理攻击
巨大ウンチくん	敌方全体	攻击系	全屏幕附带毒效果的暗属性魔法攻击，一场战斗只能用一次

马鲁米拉 マルミラ

马鲁马罗的妹妹，异常攻击型角色，与其他角色的附加异常不同的是她的异常技只要对方不免于该效果的话，命中率几乎是100%，就算是BOSS也同样有效，属于比较队伍中比较活跃的角色。

バインド系技能			
技能名称	范围等级	属性	效果
ポイゾン	正面三方向LV4	攻击系	土属性的魔法攻击，附加毒状态
スリープ	正面三方向LV4	攻击系	无属性的魔法攻击，附加睡眠状态
パラライズ	正面三方向LV4	攻击系	风属性的魔法攻击，附加麻痹状态
コンフューズ	正面三方向LV4	攻击系	暗属性的魔法攻击的，附加恐慌状态
ムーブバインド	正面三方向LV4	攻击系	水属性的魔法攻击，附加冻结状态
アタックバインド	正面三方向LV4	攻击系	炎属性的魔法攻击，附加燃烧状态
オールバインド	正面三方向LV4	攻击系	土属性的魔法攻击，附加无法行动状态
ケルベロス	敌方全体	攻击系	全屏幕附带恐慌效果的暗属性魔法攻击，一场战斗只能用一次

扎波 ザボ

前作中主角的同伴，属于远程攻击型的角色，技能的射程是全角色中最高的，还附加吸血效果，一定程度上保证了自身的安全，而且该角色可以直接跨越有段落差的高台，进行宝箱回收工作。

スナイパー系技能			
技能名称	范围等级	属性	效果
スナイプ	正面直线LV6	攻击系	土属性的物理攻击
挑发スナイパー	单体	地图技能	召唤地图上指定的敌人与战斗
マジックスナイプ	正面直线LV6	攻击系	炎属性的魔法攻击
吸收の弹丸	正面直线LV6	攻击系	风属性的物理攻击，附加HP吸收效果
吸收の魔法弹	正面直线LV6	攻击系	水属性魔法攻击、附加HP吸收效果
カタパルト	单体	地图技能	使地图上的敌人移动到指定位置
メガスナイパー	正面直线LV6	攻击系	メガ（机器人）系的敌人一击必杀
ジャックオーランタン	敌方全体	攻击系	全屏幕附带燃烧效果的火属性魔法攻击，一场战斗只能用一次

萨利亚 サーリア

主角童年的玩伴（暧昧者?），属于强力的辅助型角色，技能的范围非常大，在敌人多和某些防御力高的BOSS战时她的魔法效果还是比较明显的，后期还有对部分敌人的一击必杀技能，清杂兵的好帮手，缺点就是防御是全角色中最低的。

デス系技能			
技能名称	范围等级	属性	效果
スピードキラー	圆形周围LV6	辅助系	范围内敌方速度下降
パワーキラー	圆形周围LV6	辅助系	范围内敌方物理攻击力下降
ガードキラー	圆形周围LV6	辅助系	范围内敌方防御力下降
マジックキラー	圆形周围LV6	辅助系	范围内敌方魔法攻击力下降
ゴーストキラー	圆形周围LV5	攻击系	对ゴースト（幽灵）系敌人一击必杀
アニマルキラー	圆形周围LV5	攻击系	对动物系敌人一击必杀
シャドウレスキラー	圆形周围LV5	攻击系	对有即死抗性的敌人一击必杀
ネコマジン	敌方全体	攻击系	全屏幕附带封印效果的圣属性魔法攻击，一场战斗只能用一次

多莉普 トリッポ

前作中的道具商人（实际上就是系列的人设师鸟山明），魔法防御力在全角色中是最高的，属于魔法系的肉盾，魔防上升的技能在后期的一些大型BOSS战中非常实用，该角色直接可以越过水地形，水中的宝箱回收工作可以交给他。

バリア系技能			
技能名称	范围等级	属性	效果
障壁	自身	辅助系	5次攻击内魔法防御力上升
魔法の壁	自身	自动系	魔法防御力上升
シェル	圆形周围LV3	辅助系	一定时间内魔法防御力上升
リフレクタ	自身	辅助系	反弹一次魔法攻击
バブルバリア	自身	自动系	移动类型变为水中
バリバリア	单体	地图技能	一定确率使地图上的敌人战斗不能
フォースガード	自身	自动系	火／水／风／土／属性的物理和魔法攻击伤害减半
タランチュラ	敌方全体	攻击系	全屏幕附带麻痹效果的风属性魔法攻击，一场战斗只能用一次

亚扎德 ヤサット

前作登场的伙伴，道具辅助型达人，用它使用道具可以大大减少我方的金钱开销问题。后期学得道具不减的技能后，全回复药和最强力的魔法石随便丢吧，该角色的攻防能力都算中等，可以适应任何环境的战斗。

アイテム系技能			
技能名称	范围等级	属性	效果
ショップにワープ	自身	地图技能	直接移动到指定商店
连续アイテム	自身	辅助系	连续使用HP回复道具一次
アイテム效果上升	自身	自动系	使用道具效果上升
トレジャーハンター	自身	地图技能	在地图上寻找道具的成功率上升
アイテム解放	自身	辅助系	下次使用回复和辅助道具时，回复效果和范围扩大
オート恢复アイテム	自身	自动系	HP一半以下时自动使用回复道具
永久机关	自身	自动系	使用道具后不减少道具的数量
ペガサス	敌方全体	攻击系	全屏幕附带封印效果的圣属性魔法攻击，一场战斗只能用一次

吉罗 ジーロ

前作的同伴之一，队伍中前中期的惟一的回复角色，到后期学会蓄力（チャージ）技能后可以扩大范围和效果，特别是リバイヴ的技能实用性非常高，基本属于每关必用的技能。缺点是技能回复速度是全角色中最低的。

ホワイト系技能			
技能名称	范围等级	属性	效果
ヒール	圆形周围LV3	回复系	回复范围内我方角色的HP
キュア	圆形周围LV3	回复系	回复范围内我方角色少量的HP和全异常状态
ジェネレ	圆形周围LV3	回复系	一定时间内我方角色的HP徐徐回复
シャイン	圆形周围LV5	攻击系	圣属性的魔法攻击、一定几率附加封印状态
リバイヴ	圆形周围LV3	回复系	死亡后自动复活一次
ホワイト	自身	自动系	强化ホワイト系的所有技能
ムーン	圆形周围LV5	回复系或攻击系	随机使用强蓄力状态的ホワイト系技能
ミノタウロス	敌方全体	攻击系	全屏幕附带石化效果的土属性魔法攻击，一场战斗只能用一次

寻找宝物 在地图中使用了FIND指令后，角色可以选择地图中的某一个场景寻找宝物，寻找到的物品和成功几率完全是随机的，典型的考验运气的指令，使用时要消耗一回合的时间，同样使用过后也要数回合来冷却后才能再次使用。



流程篇 再次拯救世界的旅程从现在开始！



STAGE 1 オープニング

在前作的故事结束一年后，ゾラ等人再次感受到了三头邪龙的气息，难道它又再次复活了？气息源自于一个类似立方体的遗迹中，为了查明事情的原委，ジブラル王派目前就职圣剑师团长的ゾラ和シュウ等人前去调查，到达遗迹的众人才刚下飞船不久，就遇上了一堆机器人，更加惊讶的是它们竟然能使用影力量。再消灭了能使用影之力的机器人后，众人决定继续深入遗迹调查。

胜利条件	（前半）打倒所有敌人，（后半）打倒BOSS
失败条件	我方全灭
出战角色	シュウ、ゾラ、マルマロ、ザボ
宝箱	药 ×2

POINT

第一场战斗没什么难度，将小兵打死后BOSS会出现，我方角色可以全部冲上去围攻之，发生剧情后我方可以派一个移动力比较高的角色前往开关处，其他角色直接跑到管道那里将BOSS引过去，开关启动后BOSS防御力大降，这时就可以对它造成伤害了，注意打倒BOSS前回收宝箱。

STAGE 2 光の魂の部屋

继续前进的众人来到了一个巨大的房间里，这里没有任何邪龙的气息，这时ゾラ却发现房间的中央竟然存放着ネネ的光之魂，ゾラ记得1年前是自己亲手将其扔出去的，为何会出现在这里？还没等众人反应过来，ネネ的四大天王就出现了。很明显它们的目的也是这个光之魂，不得已众人只好开战。

将四大天王打倒后，不甘心的他们趁ザボ不注意强迫其合体，将ザボ的心机关取了下来，被摘除了心的ザボ已经无法再听到シュウ等人的声音了，将ネネ的光之魂拿走后，ザボ丢下了心消失在众人面前。事不宜迟，众人急忙追赶消失了的ザボ。





胜利条件	（前半）打倒四天王，（后半）打倒ザボ最终形态
失败条件	我方全灭
出战角色	（前半）シュウ、ゾラ、マルマロ、ザボ；（后半）シュウ、ゾラ、マルマロ
宝箱	药 ×3、万能药 ×1

POINT

四天王出场，但是他们的实力嘛……四个BOSS都有属性弱点，对付沉默のクゥ弱点是炎属性，混乱のマイ为土属性，热波のサイ和怒涛のケス分别为水属性和风属性，用相克技能打吧。每个BOSS打到一半的时候还会召唤3个杂兵，宝箱建议留到只剩一个BOSS的时候全组分别回收，这样更加安全，总体来说没什么难度的战斗。注意本次战斗开始后会有老鼠偷宝箱，一旦被偷了宝箱里的东西就再也拿不回来，一定要优先消灭老鼠。剧情后ザボ被迫与敌人合体，此时的胜利条件变更为打倒它，全部技能上吧，把它打到一半血就自动过关了。

STAGE 3 ネネの医疗机关

追上ザボ的众人大吃一惊，原来ネネ的身体就保存在这个遗迹中，现在由于ザボ已经将光之魂交给ネネ，ネネ已经完全觉醒了。醒过来的他依然要征服世界，"不能让他得逞"，就这样众人打了起来。正当众人打得不可开交之时，一个神秘的声音响起，随后ネネ被一堆触手吸取了能量，众人也被突如其来的电网给麻痹了，深感不妙的シュウ发动影之力将大家传送了出去。

胜利条件	（前半）打倒奈奈（ネネ）
失败条件	我方全灭
出战角色	（前半）シュウ、ゾラ、マルマロ （后半）シュウ、ゾラ、マルマロ

POINT

本战首次出现了回复设施，角色靠近后可以回复全部HP，不过敌人也会对回复设施进行破坏。要优先消灭攻击回复设施的敌人，建议选择一边前进后先把合体后的ザボ打倒，再消灭其他敌兵。奈奈（ネネ）所在的通道比较狭窄，不要所有人一起冲上去，这样只能有一个人攻击奈奈，其它人只能站着挨打，建议控制单个角色上去放一个技能就退，奈奈的影攻击威力比较高，要注意HP的回复。将它的HP削减到一半后发生剧情。剧情所有人被困住，移动几步后众人被打败，之后再次发生剧情，シュウ使用力量将大家传送走后过关。（这后半根本就没打……）

STAGE 4 ネオジブラル城

回到宫殿的众人向ジブラル王报告了事情的经过，这时シュウ的同伴ジーロ，クルック以及シュウ的祖父フーシラ也来到了宫殿，他们都是来参与这次调查的，正当众人商量如何继续调查时，一堆机器人闯入了宫殿。

将机器人打败后，众人明白了之前捡到的立方体原来是一个雷达，而这些机器人全部都有自爆装置，如果让它们闯进城市，后果不堪设想，ジブラル王决定和众人一起前往遗迹，将所有的爆弹机器人破坏。

胜利条件	打倒敌方BOSS
失败条件	我方全灭
出战角色	シュウ、ゾラ、マルマロ、ジブラル王、クルック、ジーロ、フーシラ
宝箱	ジブラルのピアス、ジブラルのリング、ジブラルの腕轮、ジブラルの首饰り

POINT

本关开始后昔日的同伴都会加入。首次出现在宝箱旁边的幽灵系敌人要用技能才能消灭，而火龙和冰龙用对应属性的技能可以一击必杀。将主动攻击的杂兵消灭后，先去回收四个宝箱，因为BOSS身边的三个杂兵如果死亡的话会增援偷宝箱的老鼠，因此要先将宝箱回收后再攻击BOSS，推荐用クルック的大范围魔法，能一次消灭多个杂兵，不过也要注意她的防御比较弱，将BOSS打倒后一段"华丽"的CG后过关。

STAGE 5 キューブ上层

众人乘坐飞船来到了遗迹，却发现没有入口，恼羞成怒的シュウ直接开飞船将遗迹撞开，制造了一个人工入口的同时也把怪物引了出来，无奈下众人只好应战。





胜利条件	打倒敌方全员
失败条件	我方全灭
出战角色	シュウ、ゾラ、マルマロ、ジブラル王、クルック、ジーロ、フーシラ
宝箱	フェニックスの爪、火のトライアングル、炎上のピアス（红玉）、エメラルドキー（紫水晶）

POINT

本关开始出现不同颜色的宝箱，需要使用对应颜色的钥匙才能打开，这关最大的要点就是抢在老鼠前开启最左上和最右下的两个普通宝箱，动作慢的话就会被老鼠偷掉了，至于颜色宝箱则不会被老鼠偷掉，敌人还是以火龙和冰龙为主，用クルック的魔法能够快速清敌。





隐藏货币

本作的所有地图上都能找到一种名为メダル的货币，角色只要经过货币所隐藏的区域就可以自动获得，通过召唤ロボの街后就可以使用它来购买能力上限道具。不过货币所在的位置是看不到的，所以想获得更多的货币还是在过关前多探索地图吧。

6 STAGE 分支点

解决完怪物的众人刚下到一级的最上层，又再次遇到了一堆敌人，看来他们是守护这个遗迹的，不打倒它们无法前进了。将敌人打倒后，前进的路分成了两条，众人商量之后决定分开行动。





胜利条件 打倒敌方全员

失败条件 我方全灭

出战角色 シュウ、ゾラ、マルマロ、ジブラル王、クルック、ジ-ロ、フ-シラ

宝箱 フェニックスの爪、水のトライアングル、高级な药、マーキュリーコア（苍玉）、冻结の腕轮（苍玉）

POINT

本战开始后建议分为两队路线进攻，敌人多以龙和骷髅为主，打到守护宝箱的龙后，两边会出现四名骷髅兵增援，等全队会合后再一起围攻，注意骷髅会睡眠攻击，全灭敌人后过关。

注：以下路线笔者选择的是シュウ一队像左下进发，ゾラ一队往右下的方向前进。

7 STAGE 王家の墓

シュウ一队人顺着左边的路来到了一个墓穴中，这里的墙壁上都画满了古代的壁画，此时墙壁上的壁画人跳到了众人的面前询问他们来这里的目的，シュウ告诉它自己是来调查ネネ和邪龙的，壁画人则说ネネ还活着，而自己的任务就是守护这个遗迹，任何人也不能通过，看来不打倒它是无法前进了。

打倒了壁画人后，众人在这里发现了一个冷冻装置，里面躺着一个和ネネ一样的古代人，シュウ将装置打开后，里面的少女醒了过来，可是她除了自己的名字叫ヒミコ以外，什么都不记得了，就在众人一筹莫展时，ヒミコ条件反射似的打开了前进的大门，シュウ决定带上ヒミコ一起走，直到她恢复记忆。





胜利条件 （前半）打倒巨大的壁画人，（后半）到达古代机器的位置

失败条件 （前半）我方全灭，（后半）シュウ战斗不能

出战角色 シュウ、ジブラル王 +0～3 名自由队员

宝箱 フェニックスの爪、风のトライアングル、高级な药、メカロボ起动ユニット、サターンコア（紫水晶）、しびれの首饰り（翠玉）

POINT

本战开始后出现小队分流，队伍也终于可以编成了，一方小队以シュウ和ジブラル王为主，另一方以ゾラ为主，其他队员可以自由分配在两个小队中，将壁画人击倒一个后会发生剧情，胜利条件变为打到中央的大壁画人，进攻切记不要由下方靠近大壁画人，否则两下就死，打倒打壁画人后其他的小壁画人消失，战斗进入第二部分，只要到达古代机器处就算过关，路途上的壁画人可以击倒，到达目的地后本关结束。

8 STAGE 培养室

另一队人在ゾラ的带领下来到了一个类似培养室的地方，这里ゾラ等人惊讶的发现这里是一个培养最强战斗体生物的实验室。许多未发育完成的生命体都还在能量管中生长。愤怒的玛鲁马洛踢了能量管一脚，没想到却响起了警报，一群敌人蜂拥而至。消灭了来袭的敌人后，ゾラ觉得事情没这么简单，于是众人继续调查，此时在另一边，两个和マルマロ长得十分相似的生物与一个小女孩从众人来时的飞船上跳了下来……





胜利条件 全灭敌人

失败条件 我方全灭

出战角色 ゾラ +0～3 名自由队员

POINT

本战很简单，消灭全部敌人就可以过关，初次出现的水地形要装备特殊的道具才可以通过，不过也不推荐装备，等敌人自动送上门来逐个消灭，机器人的影攻击有一点高，注意回复即可。

9 STAGE 古代人の墓

画面转向ジブラル王一边，众人跟着迷之少女ヒミコ来到了古代人の墓，可刚进入到墓里就被守墓的机器就把ヒミコ给抓到了墓的另一边，事不宜迟，先救下ヒミコ要紧。就当总人好不容易打到挡路的机器人后，ネネ却突然出现了，正当两人要打起来的时，ネネ看到了被困的ヒミコ，此时的他露出了非常焦急的神情，而シュウ最终也相信他让他前去救助ヒミコ，将ヒミコ救下来后，ヒミコ还是没有想起任何事，在ヒミコ和ネネ走后，シュウ决定和ジブラル王分开一人继续深入遗迹调查。

胜利条件 全灭敌人

失败条件 我方全灭

出战角色 シュウ、ジブラル王 +0～3 名自由队员

宝箱 フェニックスの爪×2、メカロボ起动ユニット、マーズコア（红玉）、石化のリング（紫水晶）

POINT

本关开始只要消灭几个机器人即可发生剧情，紧接着ネネ登场，剧情后ネネ暂时加入我方成为NPC，只要跟着ネネ就可以打开挡住ヒミコ的魔法壁，将攻击ヒミコ的机器人干掉以后，ネネ和ヒミコ会先行离开。注意有一种手臂很大的机器人会范围魔法，好在威力不高。在关闭ヒミコ的区域有一个棺木一样的箱子，打开它后会遇到宝箱怪，攻击力高还附带混乱状态，不过打倒他的话能够获得很好的道具，因此建议将杂兵收拾到只剩一个的时候全队在一起围攻。此后的关卡都会出现这种宝箱怪。实力不够的话可以以后再来挑战。

注：本站开始后シュウ和ジブラル王会分成两队，一共三个队伍向不同的方向继续深入。

10 STAGE モンスタ-牢狱

经过了培养室的ゾラ一行人顺着路来到了モンスタ-牢狱，一进门就听见几个被关住的ウンチくん在喊救命。ゾラ认为如果把ウンチくん们救出来，就能够停止供给デストロト的能量。正当众人刚要出手就遇上了从天而降的マルトラ和マルミラ。二人声称是来帮助大哥马路马罗的。并且他们二人也能使用影子的能力，在ゾラ的判断我方队伍目前正需要援手后，两人正式加入我方大军。





胜利条件 全灭敌人

失败条件 我方全灭

出战角色 ゾラ，マルマロ＋マルトラ＋マルミラ +0～3 名自由队员

宝箱 石化のお守り、万能药、黄金のウンチ、シュウ理ユニット、大ダイヤリング（翠玉）

POINT

本关需要的人手很多，建议进入该关卡前把能用的自由队员都调到本队来，该关的难度不是因为敌人的强度，而是因为本关既有偷宝箱的老鼠，要救的ウンチくん又会随着时间一个个被吸走，既要抢到宝箱又要保证ウンチくん不被吸走的话，就要挣分夺秒了，首先派两个人将地图右上方和左下方的宝箱抢过来，顺便把老鼠也消灭了防止它再抢夺宝箱，同时也要派一到二人解救ウンチ，这样操作起来的确会手忙脚乱，不行的话就多SAVE加LOAD吧，解救ウンチ的顺序可以参考上图，1号至7号会按顺序下沉，最后的8号则不会理会，全灭敌人后就会自动加入，过关后会按照救出ウンチくん数量给予合体后的ウンチくん等级加成，最多加到7级。当然，如果不在乎ウンチくん加入时候的那几级的话，就无视他们直接拿箱子过关好了。

救出ウンチ后，它们为了报答我们而加入了队伍，加入之前还合体变成了一个大ウンチくん（这家伙是大便么，而且影使也是……），这时粗心的马路多拉2人才发觉和他们一起来的サ－リア不见了。

宝箱钥匙 1

本作一共有6种颜色的宝箱需要对应的钥匙才能开启，6把钥匙的具体位置为：1.サファイアキー（苍玉钥匙）冻结エリア普通宝箱。2.ルビーギー（红玉钥匙）铁の岛的苍玉色宝箱。3.エメラルドキー（翠玉钥匙）キューブ上层的紫水晶宝箱。

STAGE 11 冻结エリア

ジブラル王一队人继续沿着墓后的路前进，转眼间就来到一个全部结冰的房间，此时雷达显示爆弹机器人来袭，不得已我方只好应战。

胜利条件	全灭敌人
失败条件	我方全灭
出战角色	ジブラル王 +0～6 名自由队员

宝箱 冻结のお守り、サファイアキ-、苍玉のリング（苍玉）、紫水晶のリング（苍玉）、红玉のリング（红玉）

POINT

本关出现的敌人会主动攻击 4 个冻结起来的门，如果门被打破的话就会有一个 BOSS 出现在里面，不过我方要拿的几个宝箱也在门内，好在 BOSS 不靠近它的话它是不会主动攻击的，BOSS 的 HP 和攻击都很高，但是我方一个一个的围欧的话，要拿下他们也不会很吃力，注意要打 BOSS 的话最好带上所有自由队员，特别是会回复魔法的ジーロ是一定要带上的，将所有杂兵全灭的话就可以一个一个的拿下 BOSS 了，要注意右上角的那个 BOSS 会混乱攻击，带点解除混乱状态的药比较好，本关有一个箱子可以开出一只兵鸟，实力很强，要打的话一定要注意回复。嫌麻烦可以直接清理掉所有杂兵过关，这样就不用打 BOSS 了，不过 BOSS 也会给一堆道具，还有怪物图鉴的收集率，大家根据喜好取舍吧。

将这里的爆弹机器人全灭后，ジブラル王觉得这里还有可能遇到怪物，处于安全考虑还是尽早撤退的好，不过此行也并不是一无所获，在这里发现了一个新的影封球。（ガけ系统正式开启）

注：强烈建议此战后将ジブラル王移动到分支点进行待机，以防止爆弹机器人闯入キューブ上层破坏我方的飞船，如果让爆弹机器人直接破坏我方的飞船，那么游戏会强制结束。（笔者因为这个差点就成死档了）

STAGE 12 古代の烧却炉

在和ジブラル王分开后，シュウ追寻着ネネ和ヒミコ的踪迹来到了古代の烧却炉，没走几步路就撞上了和マルトラ走散的サーリア，幸好她平安无事，见到シュウ的サーリア向大家展示了自己的影使能力，经过一番争执，サーリア自然也加入到了队伍中来。（果然是影使量产化了）

消灭了沿途的几个机器人后，シュウ发现了躺在地上的ネネ，正当シュウ决定要再次消灭ネネ时，ヒミコ出现阻止了シュウ，并告诉シュウ自己的记忆已经恢复。原来ネネ和ヒミコ原本是一对恋人（汗），ネネ在和ヒミコ相恋时就得了重病，为了抑制ネネ的病情，ネネ和ヒミコ一起进入了冷冻装置，可醒来的ネネ却产生了邪恶的意识，这才导致了 1 年前的事件，得知真相的シュウ决定不再向ネネ动手，这时合体后的ザボ突然出现，强行带走昏迷的ネネ，ヒミコ在追赶ザボ的时候不慎掉入陷阱，为了救助ヒミコ和ネネ，シュウ决定兵分两路行动。一方面救助ヒミコ，另一队则追赶夺走了ネネ的ザボ。





胜利条件	（前半）打倒ネネ，（后半）保护ネネ
失败条件	我方全灭
出战角色	シュウ、サ-リア +0～6 名自由队员

宝箱 巨大なルビ-、耐火シ-ルド、炎上のお守り、しびれのお守り、火と水のリング（翠玉）

POINT

本关的难度很低，消灭四个机器人再直接靠近ネネ就可以发生剧情，本关的宝箱怪建议玩家在发生剧情前消灭它，顺便把能拿的宝箱全部回收，拿取火焰中的宝箱的话只会被烧到一次，并且伤害很低，直接拿吧。剧情后会再出现一批杂兵，此时的任务条件变更为保护ネネ，不过ネネ的能力很高，虽然晕倒了但敌人基本打不到它，全灭杂兵后过关。

STAGE 13 召唤ロボの街

画面再次转到ゾラ一队，经过牢狱后，ゾラ和马路马罗竟然来到了一条充满了活力的大街上，在这里还遇到了以前的机械朋友ヤサット，他告诉ゾラ和马路马罗大家为了建立属于自己的村子来到这里，在途中他还获得了心机关，得到了召唤影的能力。在一阵感动的重逢后，ヤサット自然也加入了队伍。

胜利条件	启动下降用的电梯后全员乘坐上电梯
失败条件	我方全灭
出战角色	ゾラ＋マルマロ＋ヤサット +0～6 名自由队员

宝箱 ふつうのタンク、メカロボ启动ユニット、耐暗シ-ルド、ダ-クコア（黑曜石）、最终战争の首饰り（黑曜石）

POINT

本关没有任何敌人，需要交替打击黄色和蓝色的开关后启动电梯，先打击蓝色的机关后消除电网，进入到内部后先派一名角色到中心的塔上，再打击黄色机关打开黄色电网，让塔上的成员能够到达顶部点亮红色的机关启动电梯，最后所有人进入到电梯上就算过关。本关的宝箱开启的时候会受到伤害，注意回复。靠近该关的机器人都会给予情报。其中的两名还会给予大ダイヤリング和呼吸の首饰り。

STAGE 14 古代の发电所

继续追踪ネネ的シュウ来到了古代の发电所，在这里发现了醒过来的ネネ。 ネネ恢复ヒミコ时使用了大部分力量，此时的他请求シュウ的帮助，好让自己能救ヒミコ。并且告诉众人能够阻止遗迹的就只有自己，它告诉大家，这个遗迹是具有生命的。现在的ザボ只是单纯的受到遗迹的命令在行动，他也无法控制。最终シュウ决定看在ヒミコ的情分上，答应借给ネネ力量。四天王在ネネ的力量下被打倒了，可ザボ却跑了，众人决定继续追赶ザボ。





胜利条件	（前半）消灭合体后的ザボ，后半（打到四天王）
失败条件	我方全灭
出战角色	シュウ＋サ-リア +0～5 名自由队员

宝箱 ミノタウロスプリズム、メダル、耐风シールド、ドラゴンプリズム、神龙のリング（黑曜石）、ホーリーコア（金刚石）

POINT

一开始所有的攻击对合体 BOSS 都不起作用，当主角靠近ネネ就会发生剧情，之后主角在ネネ旁边就会出现给予ネネ力量的选项，给予其三次后，ネネ的力量就会觉醒，直接把合体后的 BOSS 拆了，之后ネネ加入，胜利条件也变更为打倒四天王，和以前一样他们也都有属性弱点，注意多用ネネ的魔法攻击，范围和威力都大得惊人。本关也有怪物宝箱实力不是很强，要收集怪物图鉴的就千万别错过了。

STAGE 15 船の墓场

另一边，フーシラ老爹带着剩下的人来到船の墓场救助ヒミコ，在这里的ヒミコ处于一个危险的位置中。此时的ヒミコ将以前的事情告诉给众人，原来当时因为病，大家都离ネネ而去，只有ヒミコ愿意留在ネネ身边，两人也就在那时萌生了感情，事不宜迟，先要将ヒミコ救出来再说。正当众人即将把ヒミコ救出来时，ヒミコ所在的地板又让她掉了下去，无奈，众人只能继续深入遗迹寻找ヒミコ。





胜利条件	任意一队员到达ヒミコ所在地
失败条件	我方全灭
出战角色	フ-シラ +0～5 名自由队员

宝箱 アメジストキー、呼吸の首饰り（苍玉）、风と土のリング（翠玉）、タイガープリズム（翠玉）、神龙の腕轮（金刚石）

POINT

本关没什么难度，只要到达ヒミコ所在的位置就可以过关了，宝箱别忘记拿，挡路的箱子是可以破坏掉的，值得一提的是本关的两个怪物箱子都是幽灵系的敌人，不用技能是无法对其造成伤害的，而现在能进入本关的自由队员都没有太强的单体攻击技能，可以选择以后来打。

宝箱钥匙 2

4.アメジストキー（紫水晶钥匙）船の墓场水中的普通宝箱里。5.ダイヤモンドキー（金刚石钥匙）爆弹制造工厂里的黑曜石宝箱。6.オブシダンキー（黑曜石钥匙）完成22号任务的奖励。

STAGE 16 メカロボ工场

再来看ゾラ一行人，ヤサット带领着大家来到了位于召唤ロボの街下方的メカロボ工场，ヤサット告诉大家，这里的机器人与他们这种召唤型的机器人不同，这里的机器人是为了单纯的战斗而被制作出来的，而ゾラ也判断这个遗迹实际上就是类似古代人的强袭移动要塞。还没等大家分析完，工场里的机器已经将众人确定为消灭的目标。在消灭了生产メカロボ的装置后，众人意外的解救了被困在机器里的トリッポ（其实这就是鸟山明在游戏中的分身，汗），他告诉大家自己是在冒险途中意外走到这里被困的，谈话中大家发现他也获得了影使的能力，最后トリッポ自然也加入了我方。

胜利条件	全灭敌人
失败条件	我方全灭

出战角色 ゾラ＋马路马罗＋ヤサット＋トリッポ０～５名自由队员

宝箱 封印のお守り、ネピュラスター、メダル、ラフレシアプリズム（苍玉）、ビーナスコア（翠玉）、最终兵器の腕轮（金刚石）

POINT

本关的目的是消灭所有的敌人和生产装置。守护装置的敌兵比较强，会大范围魔法，要注意回复。生产装置每隔一定时间会生产敌人。中间的生产装置破坏后，发生剧情且トリッポ加入我方队伍。另外中间的装置旁边三个门是可以攻击的，里面都有道具。不过需要具有跳跃能力的同伴才能上去。怪物宝箱实力明显加强，血厚防高。过关后可以在这里组装机器人了。

STAGE 17 机器仕挂けの设施

另一边，终于赶上ザボ等人的シュウ尽全力想要让它回复心智，可惜失去心的他还是无法听到众人的声音了，更糟糕的是，他还用机器拷贝装置将自己量产化，如果不及时把拷贝机摧毁的话，后果不堪设想。将拷贝装置全部破坏了的シュウ，忽然想起ザボ被四天王掠走时掉落下的心机关还在他身上。ネネ看到心机关后认为那是解救ザボ的惟一办法，将心机关给ザボ装上以后，ザボ果然回复了心智。同时因为心机关的作用，ザボ也获得了影使的能力。不过虽然ザボ回来了，但遗迹还在不停的生产爆弹机器人，必须再进入深处才能到达遗迹的中心地带。




胜利条件	破坏所有的拷贝装置
失败条件	我方全灭

出战角色 シュウ、サ-リア、ネネ+0～5名自由队员

宝箱 耐火シールド、光と暗のリング（红玉）、キリンプリズム（紫水晶）、翠玉のリング（翠玉）、四属性の腕轮（金刚石）

POINT

非常简单的一关，本战的目的是破坏４个拷贝装置，看守装置的机器人能力很低，就算是范围魔法的伤害值也不高。将所有的装置破坏后就可以过关，剧情之后ザボ终于回到队伍。

STAGE 18 左脑エリア

ゾラ众人跟着トリッポ来到了遗迹的左脑区域，这里是掌管心机关记录的地方，ゾラ认为调查这里的机器可能会得到重要的线索，于是众人纷纷展开调查。




胜利条件	到达中心位置后再全灭敌人
失败条件	我方全灭

出战角色 ゾラ、マルマロ、ヤサット、トリッポ+0～5名自由队员

宝箱 クラ-ケンプリズム、メカロボ启动ユニット、キラ-ハットプリズム、神龙の首饰り（黑曜石）

POINT

本关比较特别，要靠不同颜色的传送装置传送才能到达目的地，每个区域都有一个小型的中驱装置可以调查，不过调查与否对游戏进程没有太大的影响，传送的颜色一目了然。值得一提的是トリッポ能够直接穿越水区域，派他去拿宝箱会比较方便。敌人都不强。最后一个区域的敌人是根据途中调查的装置数量而有所改变的，全都调查过的话会有五个敌人，注意他们会 HP 直接减半的攻击。

注：除了调查到一些意味不明的电脑语言以外，这里没有传达任何信息，ゾラ一行人只能继续深入。

STAGE 19 铁の岛

负责救助ヒミコ的フーシラ大叔终于和シュウ会合了，众人也在这里找到了ヒミコ，此时她被困在一个一块魔法壁后面，事不宜迟，救助ヒミコ的行动全面展开。将ヒミコ救出后，再会的ヒミコ和ネネ两人述说着相思之情（喂喂，旁边一大堆人看着呢，还有 N 个未成年的，您两位老人家注意点），此时ネネ为了答谢シュウ他们一路上的帮助，决定带领众人阻止遗迹继续作恶，目标就在最下层。

胜利条件	ネネ到达ヒミコ所处的位置
失败条件	ネネ死亡或我方全灭

出战角色 シュウ、サ-リア、ネネ、ザボ+0～5名自由队员

宝箱 耐水シ-ルド、耐光シ-ルド、ルビ-ギ-（苍玉）、ペガサスプリズム（红玉）、最终兵器のリング（黑曜石）

POINT

本关一开始就有数个幽灵怪，建议用サーリア降防后再用ネネ的大魔法攻击，一下就能解决所有幽灵，如果サーリア习得对幽灵的一击必杀技能就更简单了。路上的魔法壁只能用ネネ的攻击才能消除，至于那条巨大的龙，攻击为一直线且攻击还比较高，因为它有水属性的盾，必须用水属性的魔法先将其打消一次普通攻击才能伤害到它（它会吸收水属性回复 HP，不过目的只是要打消他的防御罩），此时就用除了水属性和火属性以外的攻击手段围殴吧，几回合就可以搞定它了。最后让ネネ打开困住ヒミコ的魔法壁，剧情后ヒミコ加入。

STAGE 20 右脑エリア

ゾラ等众人继续前进来到右脑エリア，这里和左脑エリア的构造非常相似。不管怎样还是继续前进，离真相也越来越近了。原来发现一切的元凶原来就是这个具有自主生命的思考机关，它会自己思考并且不断生产爆弹机器人攻击所有的生命体，那么只要将其破坏掉的话，一切都会回归原样的。




胜利条件	打倒太ウンチくん
失败条件	我方全灭

出战角色 ゾラ、マルマロ、ヤサット、トリッポ+0～6名自由队员

宝箱 フェニックスの羽、タランチュラプリズム、风のトライアングル

POINT

本关的构造和左脑エリア的相似，移动也和左脑エリア一样，不同颜色的传送装置传送，本关的小型中驱装置调查一样会出现杂兵，除了会 HP 直接减半的招式为其他没什么要注意的，其中左上的中驱装置调查后会在左下方出现一个宝箱，不要错过。两个宝箱怪血厚防高，打的时候要注意回复 HP。BOSS 的物理防御力非常高，推荐用马路米拉的毒魔法打，能给 BOSS 很大伤害。

STAGE 21 巨大思考机关

シュウ一行人来到一个巨大的电脑终端处，ネネ告诉众人，这里就是遗迹的思考机关，而这里的也储蓄着ネネ的部分记忆，还没说完ネネ又出现头痛症状，ヒミコ认为如果要获得和平的话，就必须破坏这个遗迹的思考机关，正在这时，思考机关自身也将シュウ他们视为敌人，制造出许多幻影袭击他们。消灭完所有的幻影后，这里的思考机关终于停止了、但是事情并没有完结，整个遗迹中最大的思考机关还在更深的地方。想要破坏它必须前往最深处。

影争夺状态 在和敌人同时放出技能时会进入影争夺状态，此时可以用触控笔对准敌人影子的出现方向快速地反复点倒像的Z字（画面中也有提示），这样就可以把敌人的影子压回去。失败的话不仅会受到敌人的影子攻击，我方的技能槽也会是清空状态。





胜利条件	消灭所有的幻影
失败条件	我方全灭
出战角色	シュウ、サ-リア、ネネ、ザボ、ヒミコ +0～5 名自由队员
宝箱	メカロボ启动ユニット×2、黑曜石のリング（苍玉）、金刚石のリング（红玉）、上忍の首饰り（金刚石）

POINT

本关的目的是击倒所有的幻影，注意每一组幻影中只有一个真身，击倒它的话附近的幻影就会消失，不过真身幻影没有特点，挨个打吧。将所有的幻影消灭以后，BOSS 三头龙幻影出现，这时我方的攻击对它没有任何效果，之后发生剧情，需要我方同伴给ネネ传输力量，靠近ネネ就会有指令，三次过后ネネ就能打破幻影龙的防御罩了。本关的所有敌人都会吸血，好在吸血量不高，值得注意的是本关的宝箱怪实力超强，还会自动加血，按流程来到的实力根本无法击倒它，推荐以后来打。宝箱大部分在段落差的高台和水里，需要有对应能力的同伴才能拿到。

22 STAGE 斗技场

通过左脑エリア和右脑エリア的ゾラ一行人来到了一个空旷的房间里，这里也有一个类似思考机关的东西。正在众人迷茫之时，思考机关突然说话了，它告诉ゾラ等人，它的目的就是毁灭世界（好老套的剧情），当ゾラ问到它是听谁的命令时，它却说它只是机器，只用执行输入者的命令，既然指令要求它毁灭世界，那么直到世界毁灭前，它是不会停止生产爆弹机器人的。看来只有将其摧毁掉才能阻止它继续破坏，哪怕是只有渺小的希望。消灭完思考机关召唤出来的怪物后，这里的思考机关同样也停止了，众人急忙向更深处前进。





胜利条件	全灭敌人
失败条件	我方全灭
出战角色	ゾラ、マルマロ、ヤサット、トリッポ +0～6 名自由队员
宝箱	ランタンプリズム、ネコマジンプリズム、パニックのお守り、高速攻击の首饰り（红玉）、高速魔法の首饰り（苍玉）

POINT

该关首要的任务是回收宝箱，然后再消灭敌人，这样第二匹增援的老鼠就偷不到宝箱了。一共消灭三匹敌人后，两个巨大的 BOSS 会登场，不过也就看着大而已，全员上去围殴吧，本关有回复装置，注意利用。被机关围住的宝箱是可以拿到的，派远程攻击角色就行，宝箱怪属于血厚防高的类型，注意他会吸血攻击。

23 STAGE 爆弹制造工厂

两队人终于会合了，ゾラ很高兴大家都没出事，正当众人沉浸在重逢的喜悦中时，房间的警报却响了起来，原来这里就是大量生产爆弹机器人的工厂，事不宜迟，必须将工厂的生产装置破坏掉。将爆弹制造工厂破坏后，ネネ说只要找到最后的思考机关并破坏它，那么这个遗迹就再也无法生产出爆弹机器人，ジブラル王此时也赶来与众人回合，离最后的胜利就只有一步之遥了。





胜利条件	破坏所有的生产装置
失败条件	我方全灭
出战角色	除ジブラル王的全部成员
宝箱	水と光のリング（苍玉）、火と暗の腕轮（红玉）、土と光の首饰り（紫水晶）、风と暗のピアス（翠玉）、ダイヤモンドキー（黑曜石）

POINT

本关的目的是将所有的生产装置破坏。敌人全是大型 BOSS，血厚防高。每个装置都有一名爆弹机器人把守，如果不破坏该处的装置则每一段时间会自动增加一个。爆弹机器人的攻击力不算高但是魔法范围比较大，要注意回复。最后一组爆弹机器人的攻防非常高，觉得麻烦的话可以直接破坏装置后过关。宝箱怪实力平平，可以顺便打一下。

24 STAGE 思考机关の中心

依靠ネネ的力量，众人打开了通往思考机关中心的大门，正当ネネ回忆如何才能破坏思考机关时，冥顽不灵的思考机关召唤出许多幻影ネネ，企图消灭众人。幻影ネネ被击倒了，但是它的邪恶意念却灌注到ネネ的体内，没有支撑住的ネネ被邪恶的意识完全控制，将众人一直寻找的三头邪龙复活了，他告诉众人，ヒミコ只是让他取得信任的工具，现在的她已经没用了。ヒミコ听后无法接受这样的事实而香消玉损，看到此景的ネネ，心中善良的意识爆发，将邪恶的意识赶出了体内，而三头邪龙也脱离了ネネ的身体。最后众人虽然打跑了邪龙，但是ヒミコ却再也睁不开眼睛了，悲痛欲绝的ネネ让众人继续追赶邪龙，自己则留下来陪ヒミコ。

胜利条件	（前半）消灭所有的幻影ネネ。 （后半）打到三头邪龙
失败条件	我方全灭
出战角色	我方全员
宝箱	メカロボ启动ユニット、水と暗のリング（苍玉）、火と光の腕轮（红玉）、土と暗の首饰り（紫水晶）、风と光のピアス（翠玉）、神龙のピアス（金刚石）

POINT

本关的目的是消灭所有幻影ネネ，他们的攻击力都不高，消灭完所有的幻影ネネ后会发生剧情，ネネ被邪恶的意识所占据，之后会变成对付ネネ一人，将ネネ HP 消减到 80% 后再次发生剧情，最后要对付的是三头邪龙，它的魔法范围和攻击力都比较高，此时周围还会出现多个幻影ネネ，多使用ネネ和克露克的大范围魔法可以将其很快清除，打倒邪龙后过关。

25 STAGE キューブの深渊

众人追赶着三头邪龙来到了遗迹的最深处，在这里回复了能量的思考机关召唤出更多的爆弹机器人和异形生物，试图做最后的抵抗，最后一战了，众人纷纷释放出自己的影子，与邪龙和思考机关决一死战。就当大家好不容易打到了 3 头邪龙，没过几秒它却又复活了，原来只要有思考机关存在，它就能无限复活，现在的首要目的就是破坏思考机关，可当众人将思考机关破坏后，邪龙依然没有消失，反而越战越猛，就当众人快支撑不住时，ネネ抱着死去的ヒミコ出现在众人面前，他告诉大家，既然他的心中出现了光，那么影子，也就是邪恶的意识也会同样存在，如果不打倒自己的话，那么邪龙是永远不会消失的，况且ヒミコ已经不在了，他也没有了继续生存下去的意义。正说着，ヒミコ却睁开了眼睛，她告诉ネネ，即使自己死了，但是这颗心是永远存在的，就算没有自己，也希望ネネ能继续活下去，说完这些话，ヒミコ真正地闭上了眼睛。虽然残酷，但众人不得不接受这个事实，再打倒了ネネ后，邪龙终于消失了，ネネ抱着ヒミコ也消失在了众人面前，一切都结束了。

胜利条件	打到三头邪龙
失败条件	我方全灭
出战角色	我方全员

POINT

作为最后一关，难度还是有点大的，BOSS 能力不高，但最恶心的就是它在每次受到一定伤害后会转移到地图的其他地方，其中还包括水地形，高台地形和刺地形里，这时要保证队伍中至少有一名同伴可以攻击到它，否则它是不会再移动的。本关的杂兵魔法攻击和范围都比较强，一定要带够回复药，ジーロ的自动复活技能一定要多用。将三头龙打倒后发生剧情，此时可以攻击最上方的思考机关（之前无法伤害它），将其打倒后ネネ出现，这时需要再攻击邪龙，将其 HP 减到 80% 左右ネネ会说话，之后邪龙会进入魔法蓄力状态，随便用一人的影攻击就能将邪龙的行动封住，最后再对ネネ使用影攻击就能对其一击必杀，之后就是感人的结局和 CG 了。



怪物资料　モンスターずかん是用来查看已经打倒的怪物的情况，被打倒的怪物的资料都会自动收集在这里，可以看到怪物的名称，属性弱点，甚至怪物会掉落的道具都可以查看哦。

文 炎骑士 美编 木仙



HAKUNA MATATA

说句实话，恐怕我们当中的绝大多数人对非洲的认识只停留在《动物世界》中的简单介绍。那么试想一下吧，如果现在突然得到一张去非洲的机票，那将会有一种什么样的奇妙感受呢？在大自然中露营，与那些以往只能在电视中见到的野生动物亲密接触。当然，最重要的是，你可以开着吉普车追赶成群的斑马和长颈鹿，把这些动物最自然、最富有野性的一面抓拍下来，让一幅幅表现非洲风情的照片嵌在你的影集中，成为你一生中最宝贵的财富……。

非洲	SCE	动作冒险
PS3 HAKUNA MATATA		日版
2008年8月28日	1人	5800日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

用你的相机拍下整个非洲！

拍照——用相机记录你所看到的非洲

与其说是游戏，倒不如说成是体会大自然的科普知识软件！这款《非洲》将南部非洲草原的每一个细节展现在你的眼前。而玩家——你，所做的最重要的工作就是用手中的相机将一个个精彩的瞬间抓拍下来。说到拍摄，这其中的学问也相当大，我们的任务并不是随意对着斑马和羚羊来几个特写，而是要将各个物种的生活习性以及一些动态特征抓住。比如长颈鹿俯下身子饮水，比如猎豹扑向瞪羚的一刹那。



◀在拍摄过程中，如果玩家的脚步声惊动了动物，那么它们便会迅速作出反应。而为了更好地拍摄，我们只能采取下蹲的姿态悄悄地接近动物，有时候甚至还需要借助草丛的遮挡或者爬到树上以取得最佳的拍摄角度。



■一些脾气暴躁的大型动物一旦受到骚扰，不仅不会回避，还会主动发起攻击。这时的玩家需要迅速远离被激怒的动物，否则就会受到攻击。这些来自动物的攻击虽然不会致命，却会令之前拍摄到的宝贵照片彻底消失。

用电子邮件的方式与外界取得联系！



▶接到任务之后，需要按照一定的要求去拍摄照片，任务画面右侧会给出拍摄要求的视频片段信息，以及任务难度，任务的报酬标准。

虽然置身于充满了原始风情的非洲草原，但我们依然可以利用现代化的通讯手段与人类社会保持联系。通过收发电子邮件，我们领取一些任务，只要根据任务的说明拍摄符合标准的照片再通过互联网发送出去，就可以获得一定数量的报酬。当然，如果想要获得更高的报酬，除了多接任务多拍照片之外，还要格外注意照片的拍摄质量，高质量的照片不仅可以换来更为可观的报酬，还有机会被刊登到一些自然科学类刊物上。



■将拍摄好的照片发送给雇主，便可以获得一定数量的报酬。而获得报酬的多少是由四个标准来衡量的。所以，要想拍到好的照片，就要想办法令四个拍摄标准达标。

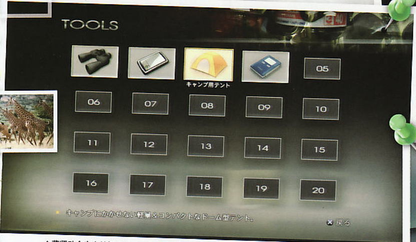
©2008 Sony Computer Entertainment Inc.

通过自己的努力来获得更好的野外作业装备

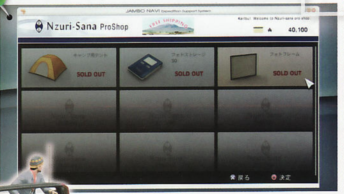
既然是要拍摄，那么对相机的要求自然是相当高的。特别是为了抓拍一些难度极高的场面，高性能的相机显然是必不可少的。此外，诸如大容量存储设备以及野营用的帐篷等物品也是不可或缺的。要想获得这些装备，唯一的办法就是多领取任务、多拍摄高质量照片！

■初始时期的相机性能实在太差，只能在中远距离上拍摄一些体形较大的动物，当完成一定数量的任务之后，便会出现新的相机。游戏中可供玩家选用的相机全都是 SONY 自家的知名产品，摄影爱好者们对这些型号显然已经如数家珍。当然，它们的价格也一如现实中那样昂贵。





▲劳师动众出去拍摄素材，怎料相机的存储容量却小得可怜。要想毫无后顾之忧地拍摄，大容量存储设备显然是少不了的。此外，要想去一些距离营地较远的地区拍摄，自然也要考虑过夜的问题，野营帐篷也是非买不可。



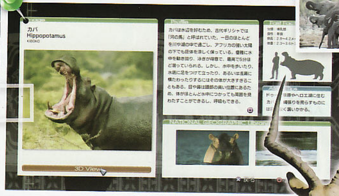
▶所有的野外作业工具全部都是通过在线购买的方式来获得的，只要赚到足够的资金，就可以买到称心如意的设备。当然，这笔钱花得不冤枉，它们可以帮助你更好地拍摄高质量照片。所以，掏钞票的时候可千万不要心疼哟！



■拍到动物之后便可以建立动物档案，然后可以在 PC 中或者标题画面的相关选项中查看这些档案。通过翻看档案中的空缺位置可以了解到在这款游戏中将会有多少动物等待着我们去拍摄，工程量着实不小！

建立属于自己的动物档案

其实，以拍摄野生动物照片的方式来不断获得资金、充实自己的野外作业工具，这并不是本次非洲之旅的主要目的。通过与各种动物的接触来了解非洲、增长知识，这才是此行的最终目的。在拍摄到新的物种之后，我们都可以在 PC 中上传自己的新发现，这样便可以令自己的动物档案变得更加充实。在档案中，你不仅可以了解到动物的生活习性，还可以对它们的体态特征有进一步的了解。



▲点击档案中已经存在的动物资料，可以看到当前动物的真实照片，和它在游戏中的 3D 造型。此外还可以了解到动物的生活习性等等。可以说，这份动物档案的实用度是相当高的。



▲除了一般的拍摄委托任务之外，还有一些需要跟随抓拍的特殊任务。比如，在拍摄猎豹捕食瞪羚的过程中，就需要开着吉普车尾随其后，然后用相机抓住最精彩的瞬间。

SPORE

这款由负责开发《模拟人生》的MAXIS公司制作的创意游戏有着十分独特的风格。对于从雅达利时代摸爬滚打过来的老玩家来说，可能有人还会记得当年在SFC上推出的《四十六亿年物语》，两者的游戏方式有着很大的相同之处：同样需要控制一个不知名的简单生物开始在世界上闯荡，同样需要通过不断地战斗来完成进化的过程。只不过，在作为后辈的《孢子》中，我们可以看到更多属于这个时代游戏的元素。那么，这款荣获了大奖的游戏作品究竟有着什么样的魅力呢？这里先卖个关子，还是玩了游戏再说吧！

文 炎骑士　美编 NINA

孢子	EA		模拟育成
NDS	SPORE Creatures		美版
	2008年9月7日	1人	29.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

用你的触控笔为冒险家指路！

没有繁琐的按键，也无须过多地依赖只有在动作游戏中才会有的技巧，在这款游戏中，你只需通过触控笔就可以完成绝大多数操作。不论是作为冒险者的合成生物的移动，还是诸如进食、交友，这一切都在笔尖与屏幕触碰的一瞬间内完成！就算是初次接触游戏的新手也能够快速上手。当然，如果你对这种"指点江山"的游戏方式不够适应，那么也可以在使用触控笔完成指令点击的同时，将角色的移动分配给十字键。不仅如此，游戏开发者充分考虑到了每一个细节，就算是"左撇子"的玩家也可以很方便地进行游戏：在游戏过程中，触屏右侧四个按键的功能与十字键完全一致！


■通过点击各种图标，即可让角色进行各种各样的活动。





新手生存指南

虽然游戏的操作方法十分简单，但在游戏过程中，还是要对基本的指令进行必要了解的。此外，这款游戏融合了部分角色扮演和策略游戏的成分。游戏中角色的各种能力是按照不同属性和职能来详细划分的，只有熟悉了这些能力属性，才能够更好地将游戏进行下去。

点击



◀▼只要用笔轻轻触动屏幕，就可以完成各种行动指令。



最基本的控制指令，可以用于角色的移动、对物体的调查以及对指令的选择和输入。点击指令可以说是游戏中应用最为频繁的操作方式了。

拖动

这项指令多应用于对物体的搬运和投放。在需要完成特定任务的时候，往往需要将专用道具背负在身上，然后再通过拖动光标瞄准的方式来将背负在身上的物体投掷出去。





摩擦

游戏场景中的某些地方经常会出现一些未标明在地图上、却明显可以看出的特殊印记，只要接近这些印记并利用触控笔反复在印记上摩擦，往往可以获得实用的道具。

能力属性

社交属性 通过安装带有社交图标的器官部件可以令社交属性得到上升。更高的社交属性则意味着更容易与其他孢子建立友谊。

攻击属性 通过安装带有攻击图标的器官部件可以令攻击属性得到上升。更高的攻击属性意味着在于其他孢子发生战斗时可以一次性给予对方更高的伤害。

防御属性 通过安装带有防御图标的器官部件可以令防御属性得到上升。更高的防御属性意味着在于其他孢子发生战斗时可以减少一次性受到的伤害。



代谢能力 代谢能力越高，通过进食转化为生命值的效率越高。

能量回复属性 更高的能量回复属性可以让孢子的能量回复速度更快。

PART.1

社交

要想在充满凶险的大自然中生存下去，除了强健的体魄之外，自然还需要有良好的关系网。在这款游戏中，社交可以说是贯穿始终的主题。不论是面对强敌还是接受委托，都不可避免地需要朋友的帮忙。下面就让我们来了解一下进行社交活动的整个步骤。



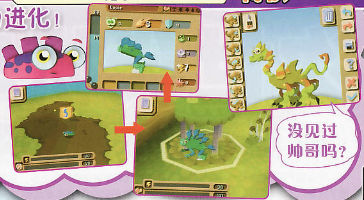
发现新的物种

在来到一个陌生的区域后，都会接触到新的物种，这其中有有部分生物是可以通过交流成为朋友的。通过观察上屏地图可以得知，凡是以绿色圆圈标记的物种个体，都是有机会成为朋友的。

©2008 Electronic Arts Inc. All Rights Reserved. Trademarks belong to their respective owners.

通过器官道具的改装来实现角色的进化!

游戏的一大亮点就在于卡片贴图式的器官部件系统。游戏世界中的生物均可以按照各种器官来进行拆分，而各种器官也分别负责着相应的功能，如何将这些器官拼凑在一起组成属于玩家自己的独特生物，这就要看想象力了。比如说，眼睛专司视力，功能更强的眼睛可以提高角色的应变能力，口器主要用于攻击和进食，后腿负责回避和减轻来自敌人的攻击，尾巴则用于处理食物的消化效率等等。此外，随着游戏的推进，玩家在游戏过程中获得的器官道具往往自身具备一些强化角色自身能力的点数。当将这些器官安装到角色身上之后，一些器官的能力上限便会得到提升。这也意味着，玩家在游戏过程中需要频繁地为角色更换器官部件，这种拆分组合式的进化过程虽然看似怪异，但的确十分有趣。



创建属于自己的合成生物!

仅仅将各种器官部件拼凑在一起并不能真正体现出这款游戏的独特之处。事实上，玩家完全可以发挥自己的想象力，创造出别具一格的独特生物来。游戏中可以获得的各种器官道具有上百种之多，如果按照功能进行分类，在根据不同的特征进行组合安装，那么绝对可以拼凑出造型千奇百怪的生物来。并且，游戏本身还支持对生物体表颜色的修改。不论是触角还是四肢，不论是斑点还是条纹，玩家可以发挥自己的想象力和创造力来创造出最与众不同的奇妙生物来。只要你有耐心，只要你有创意，在这款游戏中造出任何外形的生物都不是不可能的!



为了生存而战

自然界的生存法则就是弱肉强食，这一点在游戏中也有明显的体现。为了将自身的进化继续进行下去，就免不了进行一场场残酷的战斗。通过观察上屏地图可以很明确地了解到敌人的所在位置，只要是用红色图标标记的生物，均为无法用社交建立友谊的敌人。对于这些生物，惟一能够采取的星斗就只有拼死一战了。在接触到敌人之后，通过点击“宣战”指令即可进入战斗状态，此时的场景中还会出现限制双方行动范围的栅栏。战斗的方式十分简单，只要通过触控笔不断指点和穿过敌人的身体，即可令角色发动攻击。只有当战斗结束之后，限制行动的栅栏才会消失。



◀居然还有会心一击的设定!

升级，不断的进化!

通过不断地战斗或者获得智力点数道具，玩家操纵的角色可以进行升级。而随着级别的提高，角色的生命值、能量值、身体点数等熟知的上限都会进一步提高。而随着角色的升级，冒险过程中获得的各种道具也会发生能力上的变化。如果想要让角色的能力不断提高，就要想方设法完成游戏中的每一个小任务，绝不放过任何一个提供升级的机会!



PART.2 友谊的交流

根据地图上的具体位置接近对方后，在屏幕的右下角会出现一个代表交流的指令按钮。点击这个按钮之后，当前操纵的角色便会主动发出交流信号。而对方在受到信息之后也会作出回应，从身上不断浮出象征友好的笑脸图标。此时只要连续四次将浮出的笑脸图标拖回对方身上，便可令其友好度得到提升。与之反复交流，当代表友好度的计量槽被填满之后，就可以准备与之建立友谊了。



PART.3 象征着友谊的舞蹈



继续与目标交流，对方便有一定几率从身上浮出花朵装的图标，只要迅速将图标拖回对方身上即可进入舞蹈的阶段。在这个阶段中，需要按照一定的节奏点击落入花朵中的光球，只要在舞蹈结束时确保屏幕下方象征着友谊的计量槽维持在右侧即可建立友谊。在建立友谊之后，已经作为朋友的对方还有一定几率向玩家操纵的角色赠予道具。

PART.4 结伴而行

当正式成为朋友之后，玩家便可以选择让朋友与自己结伴同行。接近朋友并点击其身体会弹出一些操作指令，点击代表“跟随”的图标即可让朋友加入自己的队伍。当然，中途还可以任意接触结伴同行的状态。在有了朋友的结伴之后，在遭遇敌人时可以令战斗变得更为轻松。结伴的朋友会出手相助，从而避免受到更多的伤害。



PART.5 结束友谊

建立友谊着实不易，但结束友谊却轻而易举。只要点击代表“宣战”的图标，原本亲密无间的朋友便会立刻与自己反目。并且，当友谊宣告结束之后，双方会随即进入生死决斗的状态。由此看来，一定要想方设法维护好与朋友的关系呀!



PART.6 友情的喂养

如果让朋友与自己结伴同行，那么在行动了一段时间后，朋友会因为体力不足而主动提出进食的要求。此时的玩家需要尽快根据朋友的饮食习惯为其寻找可口的饭菜。如果无视朋友渴望进食的要求，或者时间耽误得太久，同样会令双方的友谊产生裂痕。



次世代机车王者PK

《机车风暴 太平洋裂谷》VS《完美机车》试玩全解析

可以说 PS3 平台上的《机车风暴》是次世代机车游戏的开山之作，它为我们展示了次世代家用游戏机上此类游戏的真正潜力。就在它的续作《机车风暴 太平洋裂谷》即将上市的前夕，迪士尼游戏工作室却准备抢在 9 月末推出了另一款机车游戏《完美机车》。两款游戏的发售日仅隔两周，这让今年的机车游戏类型竞争进入白热化阶段。

在本期杂志截稿前夕，两款游戏先后推出了试玩版，这也重新燃起了编辑部内的众多编辑们的狂野机车之魂。下面就由丁丁和胜负师一起以 PS3 平台为基准为大家详细解析一番两款游戏的试玩版。

文 丁丁、胜负师　美编 anubis

机车风暴 太平洋裂谷	SCEE	竞速
PS3	MotorStorm：Pacific Rift	美版
	2008 年 10 月 7 日　1~4 人	售价未定
	没有对应周边	推荐玩家年龄未定

完美机车	Disney Interactive Studios	竞速
多机种	Pure	美版
	2008 年 9 月 23 日　1~16 人	59.99 美元
	对应机种为 PS3、X360	推荐玩家年龄全年龄



PK项目 1 玩法

虽说《机车风暴》的玩法是相对纯粹的竞速，但在把赛道分支与氮气加速融合后，又具有一定的动作性与策略性。特别是玩家对赛道的熟悉程度往往能够左右胜负，简单且无太多障碍的分支路线往往路程更长，而捷径中设下的坎儿也时常会让玩家稍一分神就人仰马翻。当然，车祸也是《机车风暴》的一大看点，这一场场轰轰烈烈的意外总是充满了戏剧性。



■当游戏中蓄力槽出现一颗闪亮的星形时，你就可以按动 L1 和 R1 键表演一套少林功夫般的复杂空中特技了。

《完美机车》的玩法是和它的主题分不开的，速度不是玩家的唯一追求，“不但要赢还要赢得漂亮”是游戏的宗旨。它将机车赛手的空中技巧表现得淋漓尽致，那种轻盈灵巧而又酷劲十足的表演走出了和《机车风暴》截然不同的另一条路子。如何充分利用各种分歧路线是玩家值得钻研的地方。

PK项目 2 画面

《机车风暴》一代从头至尾完全统一的荒原风格比较讨巧，至少对赛道和景物的复杂程度要求不高。续作中多元化的场地显然更有技术含量。不过由于这是个比较早的试玩版本，丛林赛道的画面表现比较中庸，突出了层次感，但华丽度比不上海滩、火山等已公布的赛道。对车体、植被的表现还算在水准之上。

老实说尽管之前《完美机车》也曾放出过很多绚丽的截图，不过以次世代游戏来说没有看到实际运行的画面还是很难下定论。真正进入试玩版游戏之后你会发现，一切都很流畅，画面色泽艳丽、饱满。但由于采用了柔和化的光照效果，在画面锐利度上和《太平洋裂谷》有所差异。值得注意的是，在试玩版里的这条意大利岛屿赛道中远景的细节描绘非常细致，草叶翻飞的动态效果也很美，这是在《机车风暴》中体现较少的。





■《机车风暴 太平洋裂谷》试玩版的赛道较为简单，看起来只是开胃菜，不过真实感仍然很强。

©2008 Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.
©Disney. All rights reserved.



■加速通过狭窄的丛林地貌绝对会让你感到让人窒息的速度感。

PK 项目 3 速度感

越野类赛车游戏的速度感本就比不上公路赛车游戏，但《机车风暴》用火爆的风格，营造出属于越野赛车独有的风驰电掣。无论是无休止的颠簸造成的镜头摇晃，还是从高处自由落体的滞空时间，亦或是氮气加速到临界点时视线中几乎可以看到的风的轨迹，都殊途同归地表达着速度这一竞速游戏中必不可少的概念。

尽管同样是竞速游戏，但《完美机车》并没有固定的加速槽，想要积累加速槽就必须要好好利用赛道中各式各样的坡道做出特技动作，与其说这款游戏强调的是速度感不如说它更重视飞跃而起的腾空快感。而且试玩中赛道的设置以颠簸的路面为主，很少有机会进行大段的急速冲刺。另外游戏没有设计主观视角，这也让速度感体现的并不明显。

PK 项目 4 操作感

你只需要用 10 秒钟就能学会玩《机车风暴》！（超过 10 秒的话应该是手柄失灵了）简单的操作并不意味着简单的难度，操作的稳定在《机车风暴》中是最重要的，一个失误从第 1 名掉到第 10 名的惨剧时有发生。每一秒钟都全神贯注地进行操作，或许才能真正领略游戏的魅力。

尽管《完美机车》对于技巧的要求比较高，不过游戏的上手并不困难。无论是将摇杆按照“下→上”的顺序拨动做出腾空动作，还是在空中按动按键配合摇杆的拨动方向做出花样繁多的特技都比较简单。制作组在键位的设定上可谓非常成功，利用游戏的教学模式 5 分钟就可以让你掌握基本操作。

■现实中绝对不敢想像的空中站立成为了游戏中可以轻松完成的花招。




■摩托车手可以做出各种挑衅手势让游戏的气氛加倍疯狂。



PK 项目 5 可选车辆

《机车风暴》试玩版中可选车辆为 3 种，这在我的预想之内。新增的大脚车的确够大，把其他车压在身下的感觉很爽很暴力，只是速度和转向差的弱点也很明显。摩托车开起来最舒服，挑衅动作很能造气氛。如果说有什么遗憾的，那就是不能选择女性驾驶员。虽然游戏中的女车手看不到脸（戴了头盔），但火辣的身材也是《机车风暴》的招牌元素。

由于《完美机车》强调的就是四轮机车手在空中做出各种特技动作，所以游戏中只有四轮机车可用，这的确是有点遗憾。相比《机车风暴》里重型卡车、轻型摩托、四轮大脚车甚至是拉力赛车同场竞技的丰富体验和随机多变的赛场环境，本作的确是略逊一筹。

结语

看看编辑部里热闹的试玩室就可以知道这两款游戏的魅力之大。尽管它们都有着火爆喧闹的游戏气氛，但是区别又非常明显。《机车风暴 太平洋裂谷》更加硬派真实，而《完美机车》散发出来的是一种灵动梦幻的气息。迪士尼旗下的 Black Rock 工作室其实曾经制作过不少越野赛车类的游戏，在这方面经验老道，这次在次时代平台上推出的新品牌的确有很多独到之处。其实本次的 PK 更像是一种比较和展示，如果你能通过我们的试玩体验感受到两款机车游戏的乐趣所在，那么我们目的也就达到了。

对正式版的期待

《完美机车》的正式版将包括试玩版中没有出现的丰富机车改装要素，超过 30 条的赛道以及更多的游戏模式。
《机车风暴 太平洋裂谷》在正式版中更多的车辆种类以及丰富的可互动赛道同样值得期待。



文 阳光成员 Daniel 美编 木仙

西格玛倍音		Square Enix	角色扮演
NDS	シグマ ハーモニクス		日版
	2008 年 8 月 21 日发售	1 人	5200 日元
	无对应周边		对应 12 岁以上玩家

上期的攻略中介绍了《西格玛倍音》主线流程的攻略，想必大家应该都完成所有章节的 S 级推理了吧？是不是发现所有 BOSS 都是那么的不堪一击呢？这期我们就放出两个隐藏章节的攻略以及所有“真实の欠片”的拿法，之前还没有过瘾的玩家赶紧接着往下看吧！更多的挑战在等着你！

超推理

为什么枪声会时有时无？

第一起案件中静马被枪杀后尸体是 18 点被发现的，但由时光重演可以推测此时距离案发已经过去一段时间，因为凶手使用了消音器，所以当时其他人也没有听到异常的声音；另外关于管家被枪杀的案件，和静马被杀最大的不同就是出现了明显的枪声。难道是凶手失误了吗？当然不可能。而且如果百合子是凶手的话，为什么要让人目击到她慌忙离开的样子呢？能解释这些疑点的只有一个可能，那就是有人穿着百合子的衣服假装逃离现场。从体形到作案时间，凶手只可能是黑上佳子。众人发现静马尸体后，佳子曾经在走廊遇到过管家，她明明称自己想回房间休息却口是心非地往回廊的另一个方向走去，佳子一定就是这之后去百合子的房间将她杀害的，然后再穿上百合子的衣服跑到管家房间实施了另一次凶杀。问题是管理钥匙是在婆婆那里的，佳子又是怎么开门的呢？门外的血迹说明了一切。管家其实并不是死在房间里的，而是在门口被枪射中的。受了重伤的他第一反应当然是关上房门将凶手挡在门外，没想到这一举动却反而为黑上佳子制造了杀人条件不成立的假象。

刻音放置图 1



刻音放置图 2



里III乐章
渡り廊下の女

18 点

●百合子去 2 楼书房打扫卫生时发现黑上静马的尸体，随后赶到的黑上佳子推断其为枪杀。事发后婆婆最后一个来到房间。

●事后佳子在 2 楼回廊上遇到管家，对话中管家问她是否觉察到有些不对劲，佳子说自己想一个人会房间待会儿。

流程与必要线索

地点	说明
剧情获得	刻音【ユリ子の发见】
“馆の回廊 南西”魂之影	刻音【执事と佳子の会话】

17 点

●在庭院里，佳子看到正在喝茶的婆婆、奈奈以及百合子。百合子因有家务在身而告退后，佳子加入了茶会的行列。

●死前的静马来到 2 楼的书房，似乎是和人约好了。静马问此人为什么待在暗处，可还没等他弄明白，就被凶手残忍地杀害了。

流程与必要线索

地点	说明
“清净の庭”魂之影	刻音【茶会】
“八纮の间”魂之影	刻音【静马の死亡】

19 点

●婆婆在庭院里疑神疑鬼，还唠叨说百合子打扫完卫生为何不像往常一样出门买东西。此时她正好看到百合子飞快地从 2 楼的回廊穿过。

●奈奈听到声音后来到管家房间血迹斑斑的门口。婆婆也来了，说自己听到了枪声并看到百合子可疑的行为。佳子赶到后，众人使用管理钥匙打开房门。

●进入管家房间后，发现其已经被人枪杀于沙发上。交谈中“能打开房门的管理钥匙一直在婆婆那里”得到确认。

●众人来到隔壁门没锁的百合子房间，进去后发现百合子竟然也被人杀害了。奈奈说之后并没有听到很大的声音，觉得有点奇怪。

流程与必要线索

地点	说明
“清净の庭”魂之影	刻音【大婆の目击】
“馆の回廊 南东”魂之影	刻音【铳声后の行动】
	刻音【执事の部屋には键が……】
“络操りの间”门外的血迹	刻音【血痕】
“络操りの间”魂之影	刻音【执事の遗体】
	刻音【マスターキー】
“馆の回廊 南东”魂之影	无刻音

第死乐章
恐怖の假面

本章的出现方法在上期的攻略中已经提及，它需要所有主线乐章的推理评价都达到 A 级以上且并且完成“里III乐章”。由于这里的敌人实力异常强大，所以我们需要先大幅提升自己的等级。另外，本章出现的逢魔还会使用一种名为“猛击”的攻击，3 种不同的“猛击”（“术香猛击”、“剑香猛击”、“铳香猛击”）对相应的降神种类有非常明显的克制效果，这里就各个时刻对付逢魔“猛击”具有抗性的降神进行说明，这样我们就能在战斗中保持优势了。

时刻	抗性降神
14 点，15 点	“时空の札使い”“伟大なりし术者”“丽しの魔法娘々”
16 点，17 点	“冒险する狙击手”“真实に挑む铳手”“神圣机关铳少女”
13 点，18 点 19 点，20 点	“暗を切る骑士”“历史を导く剑匠”“天然少女剑士”
21 点	所有降神

因为篇幅的原因，这里对本章相对易懂的剧情不再一一说明，只给出流程部分的攻略，顺序按箭头所指。

15 点

流程与必要线索

地点	说明
剧情获得	刻音【ねねの遗体】
	刻音【麟の疑问】
“消闲の娱乐室”魂之影	刻音【佳子の拾い物】
“稀人の间”魂之影	刻音【芙蓉と麟の会话】

14 点

流程与必要线索

地点	说明
“宽ぎの居间”魂之影	刻音【ねねと执事の会话】
	刻音【麟の忘れ物】
“八纮の间”魂之影	刻音【静马の死亡】
“消闲の娱乐室”魂之影	刻音【执事の影】
超推理 “犯行の里付けとなる刻音”	放置刻音 【ねねと执事の会话】,【执事の影】
“消闲の娱乐室”	BOSS 战

16 点

流程与必要线索

地点	说明
“馆の回廊 西”魂之影	刻音【佳子のつぶやき】
“绮罗の间”魂之影	刻音【佳子の死】

©SQUARE ENIX CO.,LTD.All Rights reserved.

20点

流程与必要线索	
地点	说明
“缮いの间”	BOSS 战

19点

流程与必要线索	
地点	说明
“清净の庭”	BOSS 战

13点

流程与必要线索	
地点	说明
“香散草の间”	BOSS 战

19点

流程与必要线索	
地点	说明
“宽ぎの居间”魂之影	刻音【执事に怯えるゆう】
“清净の庭”魂之影	刻音【ゆうの遗体】
“七贤の间”魂之影	刻音【竹の遗体】

18点

流程与必要线索	
地点	说明
“清净の庭”魂之影	刻音【ゆうの秘密】
“清净の庭”树下	刻音【マスターキー】
“馆の回廊　北东”魂之影	刻音【键のかかった扉】
	刻音【坏れたキー】

17点

流程与必要线索	
地点	说明
“绮罗の间”魂之影	刻音【静马の行动】
“清净の庭”魂之影	刻音【茶会】
“八纮の间”魂之影	刻音【静马の死亡】
“八纮の间”床附近	刻音【执事のボタン】
“八纮の间”魂之影	刻音【静马の死亡】
“稀人の间”魂之影	刻音【芙蓉の死】
超推理 “佳子を杀したのは本当に执事か?”	放置刻音 【执事のボタン】
超推理 “芙蓉は何を问おうとしたのか?”	放置刻音【麟の疑问】, 【芙蓉と麟の会话】
超推理 “麟を杀したのは执事ではない”	放置刻音【佳子の拾い物】,【佳子のつぶやき】

21点

流程与必要线索	
地点	说明
“黑上の馆ホーム”魂之影	刻音【静马の死】
“络操りの间”魂之影	刻音【最后の仕事】
超推理 “完结された黑上馆の连续杀人”	放置刻音 【最后の仕事】

18点

流程与必要线索	
地点	说明
“七贤の间”	BOSS 战

20点

流程与必要线索	
地点	说明
“缮いの间”魂之影	刻音【ユリ子の死】
“缮いの间”坛子	刻音【血のついたローブ】
“络操りの间”魂之影	刻音【ユリ子の发见】
超推理 “竹の部屋は密室ではなかった?”	放置刻音【マスターキー】, 【坏れたキー】,【执事の行动】
超推理 “ゆうが杀されたきっかけを示す刻音”	放置刻音【ゆうの秘密】, 【执事に怯えるゆう】
超推理 “ユリ子が事件の真相に～”	放置刻音【竹の遗体】, 【ユリ子の发见】
超推理 “梅杀害の凶器はどこへ?”	放置刻音 【血のついたローブ】

13点

流程与必要线索	
地点	说明
“香散草の间”魂之影	刻音【梅の遗体】
	刻音【竹の行动】
	刻音【执事の行动】
“稀人の间”魂之影	刻音【芙蓉とユリ子の会话】

17点

流程与必要线索	
地点	说明
“稀人の间”	BOSS 战

16点

流程与必要线索	
地点	说明
“绮罗の间”	BOSS 战
“八纮の间”	BOSS 战



全部“真实の欠片”一览

第Ⅰ乐章		
名称	时刻	地点
【真实の欠片その1】	11点	“命脉の厨”
【真实の欠片その2】	09点	“黑上の馆ホーム”
【真实の欠片その3】	12点	“黑上の馆ホーム”
【真实の欠片その4】	12点	“宽ぎの居间”
【真实の欠片その5】	09点	“清净の庭”

第Ⅱ乐章		
名称	时刻	地点
【真实の欠片その1】	16点	“宽ぎの居间”
【真实の欠片その2】	15点	“宽ぎの居间”
【真实の欠片その3】	15点	“馆の回廊　北”
【真实の欠片その4】	15点	“八纮の间”
【真实の欠片その5】	17点	“七贤の间”
【真实の欠片その6】	15点	“大时计の间”
【真实の欠片その7】	18点	“命脉の厨”
【真实の欠片その8】	17点	“清净の庭”

里Ⅲ乐章		
名称	时刻	地点
【真实の欠片その1】	18点	“大时计の间”
【真实の欠片その2】	17点	“消闲の娱乐室”
【真实の欠片その3】	17点	“馆の回廊 南”
【真实の欠片その4】	18点	“七贤の间”
【真实の欠片その5】	19点	“络操りの间”
【真实の欠片その6】	19点	“稀人の间”
【真实の欠片その7】	19点	“黑上の馆ホーム”

第Ⅲ乐章		
名称	时刻	地点
【真实の欠片その1】	18点	“大时计の间”
【真实の欠片その2】	18点	“清净の庭”
【真实の欠片その3】	19点	“络操りの间”
【真实の欠片その4】	19点	“黑上の馆ホーム”
【真实の欠片その5】	18点	“馆の回廊　北”
【真实の欠片その6】	20点	“绮罗の间”
【真实の欠片その7】	20点	“黑上の馆ホーム”
【真实の欠片その8】	17点	“命脉の厨”
【真实の欠片その9】	17点	“馆の回廊　东”

第Ⅳ乐章		
名称	时刻	地点
【真实の欠片その1】	15点	“清净の庭”
【真实の欠片その2】	15点	“消闲の娱乐室”
【真实の欠片その3】	15点	“大时计の间”
【真实の欠片その4】	15点	“八纮の间”
【真实の欠片その5】	14点	“八纮の间”
【真实の欠片その6】	17点	“黑上の馆ホーム”
【真实の欠片その7】	14点	“夕月の间”
【真实の欠片その8】	17点	“宽ぎの居间”

第Ⅴ乐章		
名称	时刻	地点
【真实の欠片その1】	19点	“七贤の间”
【真实の欠片その2】	19点	“馆の回廊 南西”
【真实の欠片その3】	19点	“命脉の厨”
【真实の欠片その4】	19点	“大时计の间”
【真实の欠片その5】	22点	“消闲の娱乐室”
【真实の欠片その6】	20点	“馆の回廊　西”
【真实の欠片その7】	21点	“馆の回廊　南”
【真实の欠片その8】	22点	“大时计の间”
【真实の欠片その9】	23点	“八纮の间”

第死乐章		
名称	时刻	地点
【真实の欠片その1】	14点	“七贤の间”
【真实の欠片その2】	16点	“馆の回廊 东”
【真实の欠片その3】	17点	“馆の回廊 南”
【真实の欠片その4】	17点	“络操りの间”
【真实の欠片その5】	18点	“雪白の间”
【真实の欠片その6】	19点	“八纮の间”
【真实の欠片その7】	20点	“黑上の馆ホーム”
【真实の欠片その8】	13点	“命脉の厨”
【真实の欠片その9】	21点	“大时计の间”



SOUL CALIBUR IV

研究中心 RESEARCH CENTER

文 纱迦　美编 NINA

在前两期的研究中，纱迦已经为你介绍了全隐藏要素、各角色推荐连招及隐藏技的内容。事实上，对于渴望不断提高自己对战水平的人来说，光是会使用连招只能算是入了门，对于对手招式的应对是更重要的。利用游戏中的练习模式可以满足玩家的各种需要，不过目前看来还有很多人没把练习模式的全部作用挖掘出来。这期就重点为大家解析一下游戏的练习模式。此外还会继续补充隐藏技以及BUG、更新情报等重要内容。

灵魂能力IV	NBGI	格斗
多机种 SOUL CALIBUR IV		美版
2008年7月29日	1～2人	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：13岁以上

练习模式上级指南

练习模式菜单解说



在SINGLE PLAYER MODE中选择TRAINING就可以进入练习模式。在练习模式中按START键，就可以看到一个菜单。这个菜单是相当重要的，下面先详细解说一下。

TRAINING TYPE	选择练习形式，共有4种。
FREE STYLE SETTINGS	决定自由练习时对手的行动方式。只有将TRAINING TYPE设为FREE STYLE时才能选择。
CPU LEVEL	选择CPU控制的对手的难度等级。只有将TRAINING TYPE设为VS CPU时才能选择。
RECORD COMMAND	选择由哪条指令记录，共有3条。只有将TRAINING TYPE设为COMMAND PLAYBACK时才能选择。
MOVE LIST	观看出招表。
COUNTER SETTING	选择给对手攻击所造成的COUNTER种类，共有5种。NONE为不COUNTER。
REPLAY	回放之前一段时间内的动作，回放过程中有各种操作，不过本作不支持慢放。
SOUL GAUGE/DISPLAY SETTINGS	设定双方的灵魂计量表状况以及画面信息显示情况。
EQUIPMENT & WEAPON EFFECTS	是否开启武器和装备的特殊，一般都选择OFF关掉。
RESET	将所有设定恢复到默认情况。
OPTIONS	可以改变音量和键位。
CHARACTER SELECT	回到选人画面。
MODE SELECT	回到标题画面。

出招表的研读

只要在菜单中选择MOVE LIST，就可以观看出招表。每个角色的出招表都分为9部分，从左到右依次为：代表技、横斩技、纵斩技、腿技、组合键技、移动攻击技、投技、特殊技以及用语解说。

代表技是比较特殊的部分，在这里游戏制作人给出了每名角色最具代表性和实用性的技巧，此外还附带了几个连续技。如果想迅速掌握某名角色的话，可以先研究一下代表技。只要按向每个招式按确定键，就可以观看出招的演示，观看时按L1和R1还能切换至上一招或下一招。



不过出招表里的演示动画只会显示普通命中时的情况，要想知道这一招在COUNTER状态下有什么变化，就得在玩家改了设定后手动一招招地试。另外，本作由于增加了一击必杀技，所以测试每一招对灵魂计量表的损伤也是很有必要的。因此本作每名角色的出招表都应该看三遍：普通时、COUNTER时以及防御时。

连续技测试

《灵魂能力系列》有着即时受身、空中制御等防御技巧，所以有可能你辛辛苦苦研究出来的连续技，在实战中却不成立。相反的，一些你觉得两个毫不相干的技巧，在实战中却能形成有效的连续技。这就需要你先到练习模式中确认了。这就需要玩家在FREE STYLE SETTINGS中进行设置。

进入FREE STYLE SETTINGS后，不算关掉菜单以及恢复默认设置，玩家会看到以下4个选项：1ST ACTION(对手的第1个动作)、2ND ACTION(对手的第2个动作)、UKEMI(对手的受身方向)、AERIAL CONTROL(对手的空中制御方向)。

一般来说，想测试连续技的话，只需将2ND ACTION设为防御，然后不断改变受身和空中制御的方向即可。图省事的话可以把后两项设为随机(RANDOM)，然后多试几次。如果在各种情况下都成立，那么就必定成立了。



受身取测试

有一种特殊的连续技被称为受身取，这是指在以特定招式打中对手时后，如果以特定招式追击，只要对手受身时就会中招。受身取连续技不多，不过在受身中挨打不但不会减弱伤害，反而会令伤害增加，因此一个实用的受身取比普通的连续技还要恐怖！



例如噩梦在3B后接1A，威力为48。如果对手受身，则1A的威力会产生22～33的波动。实际上这是一个必定成立的连续技，对手受身反而损失更大。秘密学徒的1B之后接2A+B则是一个更极端的例子。如果

在练习模式中测试受身取的方法也很简单。只要像连续技测试那样把受身方向也加上就行了。不过由于受身取也有受身方向的限制，所以肯定要多试几次才能完全确定的。

上次造了那么多角色，结果居然连SOS团都忘了，实在该打。这期就请来SOS团的团长凉宫春日和长门大萌神充当本期研究的嘉宾！

角色名：	凉宫春日
来自：	《凉宫春日的忧郁》(动画)
发型：	スイングミディ
头：	戦乙女のヘアバンド
上身：	水兵服
下身：	プリーツスカート
腿：	ハイソックス
脚：	レザーシューズ



1.03版① 目前，PS3的日版用户迎来了1.03版补丁。该补丁对游戏平衡性进行了一些修正。系统方面，投技变得可以被弹，但必须是JUST弹剑才行。另外全部角色的绝大部分招式对灵魂计量表的伤害都被下调，这使得一击必杀技在实战中更难出现。

©1995-2008 NAMCO BANDAI Games Inc.

招式的应对



如果你经常在同一招上栽跟头，那么你就需要进练习模式应对一下了。玩家的应对方法归纳起来有4种：弹、移、挡、破。

弹剑和移动无疑是最简单的，但是考虑到实战中的不确定性，两者失败的后果都很严重，因此不能完全依赖。挡是比较有效的方法，很多强力的招式被防住之前，进攻方都会处于一定时间内的劣势，此时用快招还击的话就有可能给予其切实的打击，这就是3D格斗游戏中常见的术语——“确反”。一般来说各角色最快的招式就是AA、K，部分招式后面的破绽大得惊人(如御剑的2KB)，连用3B都可以做到确反。

最后的破，指的是看到对方出招时直接用招破掉。很多招式即使防御住了也不会有大破绽，或者是因为距离问题而无法给予痛击，因此如果能直接用某招破掉是最佳的选择。基本上来说就是用下克上、跳克下的基本法则。此外在进攻方招式的衔接转换时出快招抢攻也是不错的选择，例如西格飞的转构变化无穷，如果一味防守定然会陷入极其被动的局面，但只要在其转构的过程中抢攻，就能很好地打断他的转构。

而要想找到某一招的最佳应对方法，只要充分活用练习模式的指令回放功能即可。要想使用指令回放，首先要将TRAINING TYPE设为RECORD ENEMY，之后只要按下SELECT+○键，就开始记录玩家输入的指令。记录开始后，玩家将控制对手出招(比如玩家为1P时，此时会变成控制2P)，要想结束记录的话只要按一下SELECT键。记录完指令之后，只要同时按下SELECT+×键，对手就会按照你刚才输入的指令行动。

下面以香华的3B为例说明如何应对。方法很简单：将对手选为香华，然后记录指令：3B后立刻按住G。之后只要选择重播，就可以不断测试防住后用什么技巧进行反击。测试结果表明，香华的3B被防住后原来有不小的破绽，这下就不用担心了。不过练习归练习，如果在实战中没有足够快的反应也是白搭。

无效技巧

目前主流的1.02版的确有一些判定上的问题，有时会招式打不中人的情况。比如秘密学徒的3B、缇拉的2A等等。最有名的当然是令香华爱好者痛哭的指令投无效，214B+G之后接41236B打不中阿斯塔洛斯、蜥蜴人等几个人不像人、鬼不像鬼的家伙。

卡桑德拉的1K踩不中蜥蜴人，这也是很有名的一个例子。不过这个可不是BUG，只要你仔细看看卡桑德拉的动作和蜥蜴人的站姿，你就会感叹造物之巧了。



判若云泥



玩家喜欢以S、A、B、C、D来给人物实力排名。新角色希尔妲本来是一个公认的D级角色，不过在开发出一套全新的连招之后，其实力有着明显的上升。这套连招的全部指令如下：

3级蓄力B，44K，2级蓄力B B，3级蓄力A，2级蓄力B B，2级蓄力A A

整套连招威力过百，能令对手在两个屏幕外出场，不是必杀，胜似必杀！而且这套连续技拆开来单使的话，同样具有良好的出场效果！

但是这套连招会因对手不同而发生变化，对大体型角色无效，对小体型角色有命中距离限制。而且最关键的一点在于，如果四周有墙的话，其卓越的出场性能就没有用了！

可以这么说，在四周无墙的场地战斗且对手合适，希尔妲是S级；在四周有墙的场地战斗且对手不合适，希尔妲是C级。



无限连

目前游戏已发现三套无限连。第一套是在第一次攻略中就已经介绍过的，艾薇在剑状态下的起身B无限循环。此技难度不算顶级，实用性很高。

第二套无限连则是缇拉的。缇拉在忧郁状态下先用2A+B(CH)时打中对手，之后不断地用4AA就可以形成无限连。不过，4AA是一个JUST技，要想不断出的话难度很高。而且这个无限连仅对塔莉姆一人有效。

御剑的霞中6[B]让对手撞墙后，不断使用居合中[K]，也可以形成无限连。

这三套无限连在最新的1.03版中都已经被删除了。

隐藏服装

这里说是隐藏服装，其实指的是能够让外观产生变化的服饰搭配。例如女性的内衣“スケイルタイツ”和手部服饰“包带(腕)”组合，就会产生特别的效果。用这种组合当一些露肩装的内衣，会显得性感一些。像这样的组合还有一些，大家可以自行发掘。

用艾咪当长门的原型实在是再合适不过了。一来是因为艾咪的身材最单薄，二来是因为艾咪的性格比较“无口”，三来是因为艾咪有个武器就是魔杖。

角色名：长门有希(魔法师)
来自：《凉宫春日的忧郁》(动画)
发型：スイングミディ
头：ウィッチハット
脖子：剑斗士のマント
上身：水兵服
手：姫王の手袋
下身：プリーツスカート
腿：ハイソックス
脚：レザーシューズ



千奇百怪花絮研究

注：以下研究全部以1.02版为准。

无敌风火轮

吉光的44bA会造成对方连续防御。不过如果对手是噩梦、真喜志、蜥蜴、黑武士的话，只需防御两整套就会立刻进入灵魂崩坏状态，从而被一击必杀技秒杀。

但是这个设定仅对于以上4名角色的1P和2P适用。即使是使用这3人招式的自创角色(不能用黑武士的招式)，或是这4人的自创造型，也同样不适用。所以，看看就好。

原力无所不能

秘密学徒果然厉害！只要在受到投技时同时按下A+B，就可以拆掉任何投技！一个投技无效的角色有多可怕，光是想想就觉得恐怖了，原力真是无所不能啊。不过使用原力拆投会消耗原力值，不然就太恐怖了。不过黑武士没有这招，这……

叹息之墙

正常情况下用4G或1G的受流令对手撞墙，只会产生个位数的伤害值。但如果当对手在上一局吃了一击必杀技之后，再用受流令对手撞墙，其伤害值就会大大增加。具体增加数值和被受流的招式威力有关，如果单发威力巨大的招式，单是撞墙的威力就会接近三位数……

男女有别

部分招式会随着对手的性别而发生变化。最明显的例子是部分女性攻击下身的腿技，如果挨踢的正好是男性，那么你会听到很特别的一个音效。如果挨踢的是女性，就不会出现这种声音。另外沃尔多的背向66A+G也是一个特例。这招对男性使用时，动作和索非蒂亚的“幸福摔”(66A+G)一个动作，如果对女性使用则会变为别的动作。不得不说，这个人实在是太变态了。

1.03版② 角色方面的变化也相当多，首先是去掉了三个无限连，艾薇是对招式性能进行修改，因此不但无限连没了，而且剑状态下起身B后的高伤害连招也没了。缇拉的无限连则是对塔莉姆的浮空判定进行了修改。其他涉及角色具体的改变就更多了。由于用PS3日版的玩家只是少数，所以此次更新的影响不大。其他版本何时更新尚不明朗。

游戏进行时

IT'S GAMING

挖掘二线精彩 品味热门流行



9月中旬的游戏市场看起来的确有点清淡，所以本期进行时的版面也有所缩减，本期内容中NDS上的《洛克的挑战》尽管制作组名不见经传，但却是一款内容丰富、趣味十足的游戏。而往后翻翻我们的发售表你就会发现，这不过是火山爆发之前的暂时沉寂罢了。从月末的《完美机车》开始，《神鬼寓言 II》、《天诛 4》、《孤岛惊魂 2》等各个平台上的重量级游戏将会以密集攻势纷至沓来。各位不如细细品味一番手中的游戏，养精蓄锐迎接10月的大作冲击吧。

投稿地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编：730000
Email：guide@ucg.com.cn

攻略、研究、秘技、影像全面接受读者投稿！

洛克的挑战 工程师也疯狂

原名	Lock's Quest		
机种	NDS	类型	即时战略

本作类似于FLASH游戏里常见的修建防御性工事来抵御敌人的进攻这类游戏，不过在加上角色扮演要素、迷你游戏要素以及鲜明的角色后让这款原本并不受关注的游戏在国外各大媒体都获得了很高的评价，简单的操作和轻松的流程也能让你体会简简单单的乐趣。



阳光成员R

简约不简单

从进入游戏到游戏开始时音乐就让我大吃一惊，悠扬的音乐给人舒心的感觉。正式开始游戏后以上屏漫画下屏文字的形式讲述了游戏的大致剧情，这在欧美游戏中并不多见，可见制作公司对游戏的认真态度。游戏为美版，从剧情到人设都充满了欧美游戏的风格，不过文字方面并不难，稍微有点英文基础的同学应该都能大致看懂游戏的剧情，对日文苦手的朋友可以在这款游戏上找到欣赏剧情的乐趣。游戏所有的操作都靠触屏来完成，而且操作也非常的简单，不过想要很好的防守住敌人的进攻还是需要动一番头脑才行的。总的来说在同类游戏中，这绝对算得上上品，而本作在欧美玩家中的呼声也是相当高的，甚至有以本作为主题的NDS限定版发售，说它是一款二线游戏大作也决不为过。



游戏心得

相信喜欢玩FLASH游戏的朋友对本作比较容易上手，游戏的目的就是保卫目标不被入侵，典型的防御型策略游戏。游戏的轮回是按“天”来计算的，而每一天又被分为建造和战斗两个阶段，两个阶段都有时间限制。在建造阶段时我们的目的就是修建防御工事，围墙、武器、陷阱这些东西的摆放和构建程度以及建造所需消耗的点数都由玩家自己来决定，大家可以建造属于自己的无敌防御工事。战斗阶段就不能再进行修建工作了，敌人会从几个入口蜂拥而至，靠近建筑物后就会对其大肆破坏直到到达目的地，不过我们的主角在战斗时是可以对受损的建筑物进行修理的，而且修理的速度还不算慢；同时主角也是可以对敌人进行攻击的，有时候可以主动出击吸引敌人火力，把他们引至炮口轰杀之。游戏中武器和陷阱的种类也比较多，当



得到的零件碎片足够时就可以进行新武器或者新陷阱的制造，只要模仿上屏的完成图来组合就可以完成，之后就可以修建新的武器或者陷阱了。而游戏中途也会有炮楼，知识问答等小游戏来调节整个游戏的气氛，让原本就不枯燥的游戏更添一份活力。游戏本身难度适中，在游戏过程中随时可以记录，工作学习之余玩上一个轮回也是相当不错的调节剂。

突击队 钢铁灾难 品味中国人自己的游戏



阳光成员R

原名	COMMANDO：STEEL DISASTER		
机种	NDS	类型	射击

本作是由成立于2003年的中国上海游戏开发团队Mana Computer Software所制作的2D横向卷轴动作射击游戏，虽然游戏本身有着诸多模仿的要素存在，不过还是有许多可圈可点之处，而且自己人开发制作的游戏当然是得支持的，也许过不了几年我们就能玩到中国人自己制作的世界级RPG游戏了（幻想中）。

令人生畏的游戏难度

游戏的画面风格与SNK公司的“《合金弹头》系列”非常相似，可以说大部分要素都模仿了该系列作品，不过在整个游戏的理念和难度上却和“《合金弹头》系列”完全不同。本作中，我们的主角“暴风”的每一次任务的压力可都比“《合金弹头》系列”里的主角们要大得多，虽然“暴风”的抗击打能力要强得多(可以在游戏中补充HP和护甲)，但是一条命且不能接关的设定相信是绝大多数喜欢横版过关射击游戏玩家的梦魇。游戏中各种各样丰富的武器自然是杀敌打BOSS的利器，而切换



武器的系统也让各种武器的利用率得到了保证。游戏还存在搜集要素，想要收集这些磁碟也不是一件容易的事，不但要找到隐藏磁碟的位置，而且还要用特定武器破坏障碍物后才能获得，想要收集所有磁碟的朋友可要费心了。

游戏事宜

可能是由于游戏制作小组的经验不足，游戏一开始的界面里竟然没有键位设置，而初期的键位对于玩惯“《合金弹头》系列”的玩家来说可能会非常的不习惯，不过只要通过第一个关卡后就可以自己设置键位了。游戏中的↓+跳跃键的组合按键可以让角色进行“翻滚”这一动作，而这一个动作可以说是整个游戏的核心所在，因为翻滚的过程中角色始终处于无敌状态，不管多厉害的武器在翻滚面前形





同虚设，不过坦克一类大型移动物体还是滚不过去的。游戏一开始有两个难度可以选择，HARD难度除了出现杂兵的频率加快外，补充HP和护甲之类道具的效果也是大打折扣。鉴于游戏本身难度就已经很大了，所以笔者不推荐选择HARD难度，当然这只是对于一般人而言，请注意是“一般人”。后期的关卡是存在分支路线的，甚至还有隐藏地点可以进入，当然前提是获得可以破坏入口障碍物的武器才行，而每个关卡都是有完成度的，这和获得的该关卡准确破坏隐藏地点有关，即用特定武器破坏后出现道具，所以想要完美的话一个关卡挑战个几十遍是常事。

中文游戏风向标 刚推出不久的热门NDS游戏《火焰之纹章 新·暗黑龙与光之剑》目前已经有了民间汉化版，想要透彻了解故事剧情的玩家千万不要错过了。

火热秘技

"攻略透解"、"研究中心"、"火热秘技"欢迎来稿！

投稿地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收
邮编：730000 Email：guide@ucg.com.cn

生化尖兵 重装上阵 多机种 美版

原名 Bionic Commando Rearmed

对应机种为PS3、X360

隐藏道具

在第0区出口附近上面的房子，可以利用飞爪来到最上面的房间。里面有一个机关，需要两个人一起拉动，拉动后会出现隐藏道具，因此只能在双打时取得。这个隐藏道具的作用为开启友军伤害，从此以后玩家的子弹将具有自相残杀的效果。

[提供者：纱迦]

勇者斗恶龙V 天空的新娘 NDS 日版

原名 ドラゴンクエストV 天空の花嫁

无敌的圣水

注：这个秘技需要主人公在等级15以上的时候才可以使用

首先在オラクルベリ周边地区使用圣水或者トヘロス魔法，然后使用ルーラ进行移动，这样就算在会出现高等级敌人的地区下，圣水或者トヘロス魔法都会照常发挥作用，玩家不会碰见任何敌人。其实在以往的系列里，这两种东西需要主人公高于敌人等级的时候才能够发挥不遇敌的作用，但在本作中トヘロス魔法和圣水的设定发生了一些改变（应该说是BUG？），在用了上述方法后，玩家可以无视怪物的等级，在一些后期的危险区域依然可以来去自如，不过在进入街道或者迷宫后效果会消失，这点需要玩家注意。对于一些想赶剧情或者不想踩地雷的玩家不妨一试。

[提供者：阳光成员 SOLID]

旋律天国 金 NDS 日版

原名 リズム天国ゴールド

隐藏的SP关

也就是制作小组赠送的关卡，当玩家打通第6章时，回到选择画面时你会发现在左边多出了一个迷你游戏，主要是以避开障碍物为目的的关卡，难度不低，不过对于能玩到这里的玩家来讲应该只是小菜一碟了。

音乐演唱会

当玩家打通第10章的时候，就会出现这个栏目，不过演唱会里的有些等级受到限制，这里玩家需要在ギターレッスン里把ベーシックコース和テクニカルコース的曲子以A等级都打通，这样的话就可以解除音乐演唱会相对应的等级限制了。

咖啡厅的道具收集

当玩家以高等级评价（ハイレベル）打过关卡的时候，那么该关卡的图标就会随机闪烁"キャンペーン中"这种符号，这时再次进入该关卡，左画面的左上角（以右手为习惯手）会出现P字符号，这就表示完美通过这关后将会有特殊奖赏，每个游戏项目对应一种道具。这些道具可以在咖啡厅里慢慢鉴赏。

[提供者：阳光成员 SOLID]

绝对可怜小孩DS 第四子 NDS 日版

原名 絶対可憐チルドレンDS 第4のチルドレン

战斗和赚分的技巧

在这个游戏里并没有所谓金钱和经验值的概念，玩家在完成任务的奖赏就是根据评价然后得到一定点数，不过游戏评分的标准并不是根据打倒敌人数量来衡量，相反如果在战斗中破坏障碍物的话还会导致扣分，因此在任务中无谓的战斗可避则避。如果玩家想赚分的话可以等到在第三章出现新支援角色谷崎（评价所得到的点数两倍，不过要能力减半为代价），这个角色出现以后就可以慢慢打支线任务来赚点数了。

另外在战斗中敌我双方的攻击更多依靠的是距离，游戏里虽然没有明确规定我方队员的攻击类型，但具体来讲可以将其划分为近距离型，紫穗属于远距离性，而葵则属于无视距离的那种。因此在装备芯片的时候也应该按这种属性来分配，具体为熏装备攻击芯片，葵装备防御芯片，紫穗则装备支援芯片，其中又以葵的防御技能为重心，当玩家玩过第三章的时候就会拿到四片各种技能+1的芯片，这时把防御属性的芯片全部装备在葵身上的话，那技能等级就可以上升到5级，这样的话就可以使用两次紧急瞬间转移来避开敌人的全体攻击，难度可以说是减轻了不少，如果之后让瞬间转移上升到7级的话，那就可以连续使用5次回避来使敌人的攻击无效化，战斗基本上是不会输了。

[提供者：阳光成员 SOLID]

零 月蚀的假面

在鬼屋里挖空心思寻找怨灵，这到底是锻炼胆量还是捉迷藏？

原名	零 月蝕の仮面
机种	Wii
类型	动作冒险



炎骑士

在上一期杂志中，我们为大家列出了《月蚀的假面》这款游戏中全部鬼灯人形的拍摄地点。也许这对于那些系列铁杆粉丝们来说根本就算不上什么。一些玩家可能早就发现，游戏中经常出现一些很难拍摄到，但照相机却明明有感应的灵体。不错，这些就是所谓的地缚灵。相比怨灵，地缚灵的出现位置固定且隐蔽，而最大的问题在于拍摄的难度较高。为了能够让喜欢研究这款游戏的玩家能够更快地找到这些地缚灵，我们在这里特地登出全部地缚灵的拍摄要点和细节，希望能够对大家有所帮助。



如果你已经开始玩这款游戏，那么不难了解，当照相机感应到地缚灵的存在后，画面中央上方的会出现蓝色的感应提示。不过，在一些较为空旷的房间内，就算感应到了地缚灵的存在，也很难立刻就拍摄到，必须要反复细微调整照相机以及角色的角度和姿态才能抓住这些隐藏极深的灵体。在下面的表格中，大家可以对地缚灵的详细拍摄方式进行查找核对。其中所提到的出现章节代表这些地缚灵首次出现的时间段，并不意味着地缚灵仅仅在此章节中存在。当照相机的取景器抓住地缚灵后，会现实蓝色的提示光环，此时便是拍摄的最佳时机。由于版面有限，此处就不再提供详细的对照图片了，大家还是对照表格慢慢尝试吧。

编号	名称	出现章节	所在房间	拍摄角度
215	咲いていく患者たち	六ノ蚀	胧月馆，中庭二阶	面向下方庭院中央的轮椅处
216	首を吊る女	二ノ蚀	胧月馆，二阶病室前廊下	对着205病房破损的房门内拍摄
217	咲いてしまった亚夜子	十ノ蚀	胧月馆二阶，天盖付きベッドのある部屋	对着枕头拍照
218	うずくまる少年	五ノ蚀	胧月馆二阶，「206焦月」雨木一人	对着房间中央的桌子拍摄
219	手术室の首の标本	五ノ蚀	胧月馆二阶段，隐された部屋	面对病床对面蒙着布帘的物体
220	颜を削がれた死体	七ノ蚀	灰原病院地下一阶，灵安室	房间左侧的尸体
221	屋上から落ちた女	八ノ蚀	灰原病院一阶，灰原病院への道	医院大门左上角的位置
222	窗から伺く目	八ノ蚀	灰原病院一阶，院长室	通向地下研究室的暗门与墙壁的夹角
223	吊られた女	八ノ蚀	灰原病院地下一阶，独房のある回廊	透过观察窗向里侧拍摄
224	床下の女	十ノ蚀	胧月馆地下一阶，配电室	房间一侧的角落中
225	瞑想する器と奏	九ノ蚀	月蚀堂一，控エノ间	对着祭坛前方房间中央的位置拍摄
226	月守の巫女たち	终ノ蚀	月读崎灯台，螺旋阶段	在第三次遭遇四方月宗也的位置附近，对着中央支柱的上部拍摄
227	监视する看护妇	一ノ蚀	胧月馆一阶，「101睦月」玄关ホール	在房间中对着服务台拍摄
228	面を刈られた男	十ノ蚀	胧月馆地下一阶，忌ノ宫	面对房间入口右侧的牢房拍摄
229	赤い部屋に立つ女	ニノ蚀	二阶病室前廊下	面对走廊中另一扇无法打开的房门拍摄
230	棺おけの中の少女	五ノ蚀	胧月馆三阶，「311神归月」千堂髝	对着房间角落的立着的棺材拍摄
231	プールに浮かぶ女	六ノ蚀	胧月馆中庭	水池一侧
232	ゴミ袋の中の手	七ノ蚀	灰原病院一阶	存档点附近的陈设中
233	ささげられた颊の皮	十一ノ蚀	首现堂，祭坛ノ间	面对祭坛拍摄

中文游戏风向标 在下个月末我们还将迎来两款次世代游戏的中文版，一款是PS3上强调DIY元素的动作游戏《小小大星球》，另一款是喜欢美式角色扮演游戏的玩家绝对不能错过的《神鬼寓言 II》。10月看来将会是玩家们的丰收季节啊。

软硬兼施

HARDWARE & SOFTWARE

主持人语

ACE 飞行员：由于PSP在国内实在太流行了，在广大的群众基础下自然诞生了不少达人玩家。不过苦于没有录制设备，达人的精彩影像无法同各位读者分享。所以在本期“软硬兼施”中我们特地推出一篇“PSP视频输出完全教程”，希望借助这些软件能够让更多玩家通过电脑保留下自己的“游戏记忆”。8月底到9月初这段时间，国内游戏市场除了Wii主机有大幅降价外，其他主机以及配件价格变动不大。所以本次“价格行情”版块以清凉版形式推出。

在电脑上玩PSP游戏

—— PSP视频输出完全教程

文 冷夏

这里并不是要向大家介绍PSP模拟器，而是要向大家介绍如何将PSP的游戏画面输出到电脑屏幕上。可能又有人要问，PSP-2000不是已经支持使用专用的视频线进行视频输出吗，何必多此一举写这篇文章？其实不然，尽管PSP-2000拥有视频输出机能，但却仅支持使用色差分量线，以逐行扫描的方式才能正常的输出游戏画面，而国内大多数玩家家中的电视设备都还没有升级到支持逐行扫描的液晶或者等离子这样高端机型，而将色差信号输出到显示器上需要用到的色差盒或电视卡都需要玩家另外购买设备，花费甚多。本文所要介绍的方法无需任何投资，仅需要玩家拥有一条平时拷贝数据时使用的USB线即可实现将PSP游戏画面输出至电脑显示器上，同时还能使用PC游戏手柄来进行游戏操作。

第一步：安装IRSHELL

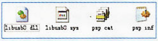
1. 登录http://www.tg777.com/download/6667.html，在“《游戏机实用技术》Vol.210 相关软件”中，找到IRSHELL.rar压缩包，下载并解压，将解压后得到的iRshell、PSP、Seplugins的文件夹以及所有文件拷贝至记忆棒根目录内。

按键	功能
十字键	移动光标
START	调出帮助菜单
SELECT	回到主界面
×	确定，进入下级目录
○	取消
□	切换功能模块
△	回到上层目录
L+R	重启软件
音符键	屏幕截图
摇杆下	退出软件



第二步：安装USB Hostfs

1. 登录http://www.tg777.com/download/6667.html，在“《游戏机实用技术》Vol.210 相关软件”中，找到PSP专用USB驱动driver.zip，将其下载后解压缩至本地硬盘任意目录下。



2. 将PSP通过USB线与电脑相连接，然后运行IRShell进入主界面，将光标移动到Toggle USBHost图标(第三排左起第二个)上，按×键。



3. 这时电脑端提示发现新硬件，并弹出新硬件向导。请点击选择“否，暂时不”一项，并点击下一步。

4. 选择“从列表或指定位置安装”选项，点击下一步。

5. 勾选“在搜索中包括这个位置”选项，点击浏览，将目录选择为刚才下载到的USB驱动目录，并点击下一步。



6. 系统开始安装驱动，将驱动文件拷贝到系统文件夹。

7. 点击完成按钮，完成安装。



8. 在Windows的设备管理器中，我们可以发现PSP被识别成名为PSP Type B的设备。



TIPS A 如何录制游戏影像？

看了那么多网上发布PSP游戏影像，有没有想要自己也制作一段呢？有了RemoteJoy，PSP画面已经能够显示在电脑屏幕上，那么接下来我们只需要找一个专业软件的屏幕录像软件，就可以完成视频录制的过程啦。在这里我们向大家推荐一款名叫SnagIt的软件，表面上看它是一款截屏软件，实际上它的屏幕录像功能也是非常优秀。另外，还有一款专业的Camtasia Studio同样可以录制屏幕。有了它，你也可以录制影像在网上发布啦！



广州海正线材试用感受

随着时代的发展，如今的TVgame玩家都会和各类线材打交道。从最初，最简单的AV线，到如今的色差端子、HDMI端子线，这类产品已经成为我们打机必不可少的装备。面对如今越来越多的线材品牌，我们最主要需要考量的除了价格外，就是线材的质量。由广州海正推出的TVgame线材产品可谓包罗万象，从普通AV线到如今必备的HDMI端子线可谓应有尽有。其中HDMI线采用多层屏蔽网设计，能杜绝一切高频，电磁干扰，全面解析高品质画面。广州海正线材系列产品均采用纯铜镀银内芯，特别PVC绝缘外层，OFC无氧铜及多层屏蔽网设计。配备24K无磁性镀金端子，提供超润频宽，超低失真，信号传输功能准，重现画面饱满结实的色彩，并达到国家标准认证ROSE，CE，FCC认证。面对市场上五花八门的线材产品，“海正”是一个我们值得关注品牌。





▲以上产品均以CM海马商标注册

专题导购 关注消费热点话题

环保续航，超技推出Wii手柄充电套装

品名	超技Wireless Nunchuk
种类	手柄
出品	超技（BLAZEPRO）
对应机种	Wii
产品优势	锂离子电池，方便环保。

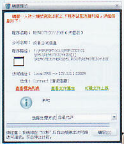


对于Wii玩家来说，无线遥控器无疑是一个电池消耗大户，如果使用不可充电的普通干电池，每个月下来想必是一笔巨大的开销，不仅浪费金钱，更是极不环保。这款由超技推出的“Charging Sation Extreme”锂离子电池充电套装便很好的解决了这一问题。玩家们可以反复对锂离子电池进行充电，一次投资终身受益。一套充电套装的包装内含2副电池包与1个充电底座，对于需要轮换电池，或者家中拥有2套手柄的玩家来说十分实用。电池包采用后盖封装结构，将锂离子电池本体与手柄后盖紧密的结合到了一起，并且通过后盖上的金属接点，可以不用拆卸直接将手柄置于充电底座上进行充电，十分方便。而充电底座采用专用的电源线与主机机身电源相连接，无需另外配置插座，真正做到了简约环保。

第三步：运行Remotejoy4iRS

3．登录 http://www.tg777.com/download/6667.html，在“《游戏机实用技术》Vol.210相关软件”中，找到RemoteJoy4iRS压缩包，下载并解压缩。再在电脑上运行解压出的“RemoteJoy4iRS.exe”程序。





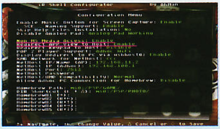
4．RemoteJoy4iRS需要访问网络，如果你电脑安装了防火墙(例如瑞星防火墙)，需要放开端口，同意RemoteJoy4iRS访问网络。然后用USB线将PSP与电脑进行连接。



5．启动PSP，在记忆棒图标下找到IRSHELL程序并运行。

6．首先进入软件主界面，将光标移动到下方的Config图标上，按两次×键进入系统设置。

7．将Non-MS Media Access和Display Redirect to usbhost0两项改成enabled，按○键保存。



8．回到主界面，将光标移动到Toggle USBhost，按×键确定，电脑将和PSP建立连接。注意，需要先安装USB Hostfs驱动才可以哦，如果此时无法建立连接，请检查USB Hostfs驱动是否安装正确。

9．稍等片刻，电脑上将会显示PSP端的界面。点击右侧屏幕上的FullScreen按钮，可以将画面放到全屏显示，按F12键可以退出全屏模式。



10．在iRshell中，选择ISO游戏运行，则电脑上会显示游戏画面。

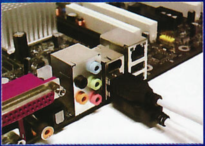


11．在iRshell中，我们也可以运行自制软件或者浏览图片，这些都会反映到电脑屏幕。



TIPS B 为何电脑显示画面会卡？

在iRshell中运行游戏，电脑上的画面可能会出现不流畅的现象。其中一个原因可能是系统耗费了太多资源，我们要尽量减少开启的插件，另外不要让iRshell多任务运行。还有一个原因可能出在USB连接上，由于有大量数据需要传输，最好所用电脑支持USB 2.0 High speed标准，并尽量使用机箱后部的USB接口，这样才能保证数据传输迅速。



TIPS C 如何输出声音？

将游戏放到电脑屏幕上玩，画面是大了，可声音仍旧由PSP发出，声音并不会由iRshell传送到电脑，经过电脑音箱发出来。最好的办法是我们准备一根音频输入线，将PSP耳机插孔和电脑声卡的麦克风插孔连起来，这样声音就能从电脑音箱中发出了。当然，我们也可以绕过电脑，直接将PSP和电脑音箱连接起来，不过这样的插头可能不太好找哦。



市场风向标 价格行情 提供最佳购机方案

购机机推荐配置

DSL购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	iDSL（行货）	1080元
烧录卡	EZ5PLUS 清凉版	98元
TF卡	金士顿 2GB microSD卡(行货)	90元
贴膜	Hori膜（组装）	5元
保护包	黑角彩柔皮包	28元
总计:1301元		

其他主机周边参考价格

iDSL（中国龙）	1198元
EZ5PLUS标准版	128元
EZ5PLUS 豪华版	238元
SCDSone 中文版	180元
M3DS Real 中文版	220元
金士顿 1GB TF卡（行货）	50元
金士顿 4GB TF卡（行货）	160元
Hori膜（原装）	68元
卡登仕贴膜（新包装）	58元

PSP购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	PSP-2006（港版）	1420元
记忆棒	8GB MARK2 记忆棒（7773M）	220元
贴膜	Hori膜（组装）	5元
保护包	SONY软包（组装）	10元
总计:1655元		

其他主机周边参考价格

PSP-2000主机(深邃红)	1580元
PSP-2000主机(金属铜)	1600元
PSP-2000主机(战神)	1620元
PSP-2000主机《MHP2ndG》	2500元
PSP-2000新型摄像头（带MIC）	298元
PSP-2000高仿色差线	50元
PSP-2000专用Hori膜（原装）	58元
PSP-2000专用卡登仕贴膜（新包装）	48元
4GB高速组棒（3839MB）	90元
MARK2 4GB高速组棒（3829MB）	120元
索尼 8GB组棒（7727MB）	170元
神卡精英版	65元
神卡标准版	95元
Wi-Fi ILINK	135元
盟区战卡	139元

Wii购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	Wii（日版，未改）	1880元
直读	D2CKEY（白色）	60元
手柄	原装双节棍手柄套装	-
电源	北通直插电源	80元
视频线	色差线（高仿）	50元
总计:2070元		

注：主机包装内已包含一副双节棍手柄套装。

其他主机周边参考价格

WASABI（直读）	460元
Wii双节棍手柄套装（原装）	430元
Wii Zapper（高仿）	65元
黑角超级运动组合包	80元
《Wii Fit》（正版，同捆Wii平衡板）	820元
Wii SD卡适配器	38元
黑角Wii专用充电魔盒	98元
北通时尚支架	79元

PS3购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	PS3（港版，40GB）	2860元
手柄	原装六轴手柄	-
线材	组装HDMI线	50元
总计:1655元		

注：主机内已包含一支标准无线六轴手柄。

其他主机周边参考价格

PS3专用蓝光光头	380元
原装DS3振动手柄	360元
原装色差线（PS2通用）	210元
组装色差线（PS2通用）	20元
SONY原装HDMI线(2M)	280元
BenQ G2400W（FullHD HDMI 1920*1200）	2600元

PS2购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	PS2（港版，90006，已改）	1020元
手柄	原装8MB	110元
线材	组装HDMI线	50元
总计:1180元		

其他主机周边参考价格

原装DS2振动手柄	110元
高仿手柄	40元
8M组装记录卡	50元
组装色差线（PS3通用）	20元

X360购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	X360（港版，20GB、65nm、HDMI）	2900元
视频线	高仿X360 VGA线	48元
散热器	黑角X360酷冷风扇	68元
总计:3016元		

其他主机周边参考价格

原装VGA线	260元
火牛（直插电源）	120元
手柄充电套装	130元

市场报价信息更新截至2008年9月15日，各地行情不一，本文价格仅供参考。



掌中天地



掌机专页开张之后有不少读者通过邮件的方式为栏目提出了许多保留意见，火云在此再次感谢大家的支持，有了你们的支持掌机专页才会越办越好。也有玩家来信询问关于PSP视频转换软件的问题，其实目前网络上有很多傻瓜转换软件，转换起来非常简单，不过要想追求高画质的转换结果，就需要使用操作起来比较繁琐的软件了。目前最新的PPA已经可以支持MP4文件的播放了，而这个格式的视频资源非常多，懒得自己转的玩家可以通过下载的方式获得想要欣赏的视频。

掌上冲浪也精彩——掌机上网指南

文 承宇

用电脑上网聊天，始终要被鼠标和键盘牵着鼻子走，固定在一个位置上网非常不爽。虽然社会进步了，本本和手机也能上网了，但本本依然笨重，而手机上网的功能也有限，在应用上不够丰富。而最新一代的掌上游戏机PSP和NDSL天生小巧便携，同时拥有比普通手机更大的屏幕、内置无线网卡，因此就成为我们脱离线缆，连机上网的首选。游戏机上网能做什么？除了玩游戏之外，还可以浏览网页，看在线电子书，泡论坛、收听网络广播甚至看在线视频。

不过，在掌机上网之前，我们首选需要构建一个无线上网的AP环境，这样，才能实现躺在家里的沙发上，手捧掌机，舒服地无线上网。

上网环境的构建

家用上网环境千差万别，外接上网除了有电信、网通等ISP分别，也存在ADSL拨号、虚拟拨号和光纤直联的接入差异；同时家庭内部局域网环境也各有不同，又存在路由器共享上网、通过独立服务器主机上网等多种不同的模式；另外，路由器又分为无线和有线路由器的区别；甚至能构筑“热点”的无线设备也存在USB接口的AP和网线接口的AP区别。因此，要构建属于自己的Wi-Fi无线环境，应该因地制宜，从客观条件出发，根据现有网络环境进行改造。下面笔者将就几个典型的家用网络环境，介绍几个让掌机通过Wi-Fi无线上网的解决方案。

简单的说，要想实现PSP或NDSL的Wi-Fi无线上网，就是需要我们在现有网络基础上构建一个可以发射Wi-Fi信号的热点，让掌机能顺利连互联网，下面我们要介绍的，就是三种常见的Wi-Fi无线游戏环境架设方案。



单机上网

推荐人群	单机上网，需求简单实现NDS无线连接的玩家。
优点	投资少，设置简单，非常方便在电脑环境中转换AP热点，可以随身携带。
缺点	对无线网卡有型号要求，必须要能实现虚拟无线AP工作模式的USB无线网卡，信号和速度比网线接口的无线AP差，同时需要无线上网时必须让电脑一直开着。

硬件环境

单机上网是一般家庭用户常见的一种上网方式，通常是通过一台电脑虚拟拨号或者ADSL的拨号功能通过网线或者ADSL电话线上网。这种上网方式是最简单的一种网络环境，构建Wi-Fi的环境也相对简单。

无线硬件要求

对于单机上网的网络来说，Wi-Fi需要一个USB接口的，能虚拟无线AP功能的无线网卡就可以轻易实现无线上网。推荐购买这段时间流行的支持USB接口“神卡”。这种方法优势很明显：投资少，只需要100多元的一块“神卡”就可以实现无线上网。

无线软件设置

这种无线上网方案的原理是用可以虚拟AP功能无线网卡构建一个无线的AP热点，发射信号，然后让掌机接收。因此我们只需要连接无线AP，正确安装无线AP的驱动和控制软件，然后用自带软件将神卡设置为无线AP模式，发射信号就可以了。需要注意的是，首先我们需要将拨号连接设置为共享连接，然后将您神卡的地址手动设置为内网地址，例如192.168.0.1，子网掩码设置为255.255.255.0，网关和DNS不用设置，然后保存即可。

NDS端的设置

NDS端设置需要利用《马里奥赛车》或者其他上网的游戏，在进入设置界面后，需要自动搜索一下热点，然后手动设置NDS端网卡的地址，这里需要和电脑上网网卡设置为同一网段，例如192.168.0.20，子网掩码和前面一样，为255.255.255.0，网关设置为USB无线网卡的内网地址，为192.168.0.1，然后保存，测试一下，成功后即可实现游戏Wi-Fi上网。

PSP端设置

首先确保PSP的无线网卡开关处于开启状态，然后在PSP的XMB界面，进入“设定”选项最下方的“网络设定”一栏，会有“Ad Hoc模式”和“基础模式”两种连接方式供选择，我们上网需要设置的是“基础模式”。然后创建一个新连接，在“无线LAN设定”中选择“检测”，当搜索到AP信号时就会显示出来，选择你使用的AP，然后进入下一步，安全设定是设置网络密码，如果你无线网络没有设置这个，就不用输入密码，地址设置采用定制，IP地址设置为和电脑上网网卡设置为同一网段，例如192.168.0.20，子网掩码和前面一样，为255.255.255.0，网关设置为USB无线网卡的内网地址，为192.168.0.1，然后保存，测试，成功之后即可上网。

通过普通路由器上网

推荐人群	拥有普通路由器上网，不想花钱更换无线路由器的人群。
优点	不改变现有路由器上网环境，可脱离电脑主机，只需要打开路由器和无线AP，即可实现上网，信号比USB无线网卡虚拟的AP要强。
缺点	投资比USB的带虚拟AP功能的无线网卡贵一倍价格。

硬件环境

家庭中有可能有不止一台电脑同时上网，这就要用到路由器了。家庭用路由器上网需要对路由器进行设置，用路由器自带软件实现自动拨号上网。这种网络环境因为涉及到内网和外网的地址转换，因此比单机上网的网络环境要复杂。如需要在现有普通路由器上网基础上构筑构建Wi-Fi上网的热点，最简单的方法，就是使用连接路由器的AP，配合普通路由器使用，增加一个热点发射装置。

网上冲浪也精彩

在设置好无线软硬件环境之后，接下来就是用掌机上网了。下面我们分别说说 NDSL 和 PSP 上网浏览网页的方法。

NDS 网络冲浪



NDS 的网络冲浪，需要用到 oprea 为任天堂专门开发的专用浏览器。在有了浏览器之后，就能开启上网之门了。首次启动会提示设置键盘、时间以及启动密码等。NDS 浏览器的画面显示设定共有 3 种类型。如果在第一次启动时选用了“纵向模式”的话，能够把两个屏幕当成一个屏幕来使用，可以通过触摸屏上的图标来切换成“双屏幕模式”，此模式下上面的屏幕采用通常显示，下面的屏幕会采用缩小显示。在双屏幕模式中还可以用 × 键或触摸屏上的图标进行缩小画面和扩大画面的上下切换。可以用十字键或触摸笔来移动画面，用触摸笔的话可以自由地拖动画面。而且 L 键和 R 键也可以对画面移动起辅助作用。NDS 浏览器支持日文输入，但可惜的是没有中文版，同时只能显示日文和英文字符，因此浏览中文网页，会出现缺字或者乱码的现象，因此只能用来浏览英文或者日文网页了。

PSP 网络冲浪

PSP 的浏览器是机器固件中自带集成的，现在的最新机器固件是 4.01，本固件自带的浏览器，已经能很好支持观看简体中文和繁体中文编码的网页了。在前面设置好网络软硬件之后，就可以通过 PSP 自带的浏览器上网了，整个浏览器的使用和 IE 大同小异，配合 PSP 的大屏幕看新闻和网页电子书会非常方便，甚至可以登陆自己喜欢的论坛去泡泡哟。但由于 PSP 的内存有限，因此可能会经常出现内存不足的情况。



综上所述，2 种掌机的浏览器各有所长，也各有所短。NDSL 的浏览器，支持手写输入，支持触摸操作，可惜不支持中文网页，因此只能看外文网页；而 PSP 的浏览器，支持繁体和简体中文，我们能很方便看国内网站的小说，泡论坛，但在输入中文上有诸多不便，没有触摸操作的便利，操作上不占优。

希望将来在 PSP 和 NDSL 中能改进这些问题，这样我们就能通过掌机真正畅游网络！

无线硬件要求

拥有普通路由器和支持网线接口的无线 AP，让普通路由器的 WAN 接口连接到外网接口上，把电脑网卡连接到路由器的任意一个 LAN 接口（也就是内网接口），实现上网；然后在路由器的另一个 LAN 接口（内网接口）连接网线到无线 AP 的网卡接口。

无线软件设置

需要注意的是，因为是路由器上网，因此上外网的设备最终是路由器联机，我们要先了解路由器的地址，然后将路由器地址设置为网关，同时把无线 AP 的网络地址设置为和路由器地址的同一网段，方能正确实现上网。通常说来，路由器默认地址是 192.168.0.1 或者 192.168.1.1，这是大多数路由器出厂的默认设置。判断路由器地址等信息，我们可以在 IE 浏览器地址栏输入 http://192.168.0.1 或者 http://192.168.1.1，敲回车键，看看能否登陆路由器控制界面即可。而登陆路由器控制界面需要输入帐号和密码，通常默认设置是帐号：admin，密码为空或者和帐号相同，进入路由器设置界面后，我们就能设置用路由器拨号上网或是通过系统状态查看路由器地址、子网掩码和网关、DNS 等信息了。将无线 AP 和路由器连接后，然后接通无线 AP 电源，安装驱动，在无线 AP 的设置界面，将无线 AP 的网络地址设置为和路由器同一网段（例如路由器地址是 192.168.1.1，那么无线 AP 的地址就可以手动设置为 192.168.1.21 这样），子网掩码仍然是 255.255.255.0，网关设置为路由器地址，然后保存，退出即可。

NDS 端设置

NDS 端设置需要利用《马里奥赛车》或者其他上网的游戏，在进入设置界面后，需要自动搜索一下热点，然后手动设置 NDS 端网卡的地址，这里需要和路由器设置为同一网段，如果路由器地址为 192.168.1.1，那么 NDS 设置地址就为 192.168.1.22 这样，子网掩码和前面一样，为 255.255.255.0，网关设置为路由器的地址，为 192.168.1.1，DNS 为您在路由器设置界面看到的 DNS 数字，填入即可。然后保存，测试一下，成功后即可实现游戏 Wi-Fi 上网。

PSP 端设置

和前面设置的 PSP 设置方法类似，但差异在于将网关设置为路由器地址。

无线路由器上网

推荐人群	单机上网，但准备添置无线路由器实现多设备上网的人，支持 ADSL 上网和家庭内部局域网以及笔记本无线上网。
优点	可以通过路由器实现随时无线 AP，一劳永逸。
缺点	投资最贵，设置难度和普通路由器＋无线 AP 类似。



硬件环境

无线路由器具备普通路由器的作用，同时自带 AP 热点信号发射功能，集路由器、集线器、无线 AP 于一身，是一次到位的最好选择。

Wi-Fi 硬件要求

一台无线路由器，通过无线路由器的 LAN 口连接电脑，自带的无线 AP 可发射无线信号，掌机直接搜索信号然后使用。

Wi-Fi 软件设置

在无线路由器的设置界面中设置好上网的帐号密码进行拨号，然后在此界面设置无线 AP 用的 SSID，信道和 WEP 密码。SSID 是的无线服务的名称，信道就是无线通讯的频道，一般不需要更改；WEP 密码则是为了防止其他陌生人使用到你的无线 AP 服务。设置完成后保存，重新激活即可。

NDS 端设置

NDS 端设置需要利用马里奥赛车或者其他上网的游戏，在进入设置界面后，需要自动搜索一下热点，然后手动设置 NDS 端网卡的地址，这里需要和路由器设置为同一网段，其余设置和方案二类似，成功后即可实现游戏 Wi-Fi 上网。

PSP 端设置

和前面设置的 PSP 设置方法类似，唯一差别就是你可以选择自动设置分配 IP，这样也能实现上网。

掌机通过无线网还能干什么？

Wi-Fi 对于掌机来说，最关键的作用就是进行网络游戏。不过，在 WFC 游戏之外，我们构建的无线网络，对于掌机来说还有什么其他用处呢？答案是肯定的。随着掌机的普及，越来越多的人在掌机上开发应用软件：NDS 具备独有的触摸屏和 Wi-Fi 上网功能，这两个功能是其他掌机不具备的：触摸屏会让输入更加自由，而 Wi-Fi 则让 NDS 和网络联为一体；而在 PSP 上，通过无线网络看土豆的众多视频资源也非常强悍。

联网的掌机支持即时聊天工具，那么，我们完全可以躲在被窝里上网和朋友神侃……当然我们也完全可以利用掌机收发邮件，收听网络广播，包括通过无线网络获得 PC 上的各种多媒体资源。



最近玩了PSP上双人联机的《刀锋兄弟会》后感觉大好，突然想起PS2上也有《诺拉斯战士》这样的多人游戏佳作，不过由于PS2全盛期的游戏太多，大多数时间里根本顾不上和朋友一起玩，相信很多读者也是如此。所以这期“PS2殿堂”的主题就是向大家推荐都可在PS2上玩的双人游戏，希望所有的PS2玩家可以通过这些双人游戏体会到和单人游戏不同的快乐！其实仔细一找，PS2上的双打游戏还是很多的，本期中玛娜就先为大家放出其中的一部分，剩下的部分会在之后的“PS2殿堂”中继续补完。

投稿信箱：game3@ucg.com.cn

PS2瞩目速报

大家好，又见面了！

是的，大家好，这期“PS2殿堂”我们将为您带来音乐特别报道。

等等……你刚才说什么？

呃……没有什么啦，其实是因为最近恰好公布了几则和音乐有关的新闻，我就这么顺口一说……

唔，这我倒是知道，《真·三国无双5 Special》的广告采用了电影《赤壁》的主题歌《RED CLIFF 心 ·战》对吧。

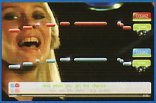
嗯，目前定下演唱这首主题歌的歌手叫做alan。

知道，是赴日发展的四川籍女歌手嘛，前段时间还出了一系列单曲打人气的样子，每首单曲的封面都不一样，制作得很有意境呢！

……你好八卦喔。

你懂个西瓜，娱乐八卦是人生的乐趣之一！另一个关于音乐的新闻呢？

另一个我看看……另一个是说“《歌星》系列”将与全球闻名的瑞典流行乐队ABBA合作，在2009年12月推出新作《歌星ABBA》，而且这个系列的高级制作人Paulina Bozek不久前刚宣布跳槽到雅达利……



▲歌星 ABBA

双人合作游戏大集合（一）

PS2游戏推荐

很久之前，当我们玩着古老的学习机时，往往是和朋友或同学一起鏖战各种过关游戏，而现在，当我们打开画面绚丽的主机时，记录卡中几乎只有一个人游戏的痕迹。漫长的角色扮演游戏和一个人玩的动作冒险游戏越来越多，曾经很受欢迎的双人过关游戏渐渐退出了历史舞台。游戏要怎么玩才好玩？这个问题并没有定论，但有时候，我们也确实需要回味一下和朋友一起游戏的过去。

在这里，就让小编为大家带来一些PS2上可以双打的游戏的推荐，让我们赶紧和朋友家人一起重温一下在电视前奋勇战斗的美好回忆吧。

“《传说》系列”



类型 角色扮演

“《传说》系列”一贯都有在战斗中允许双人配合的传统，最初还需要装备双人游戏指轮才可以，现在则可直接使用手柄设置，让1P和2P共同抗敌，只可惜本系列只能在战斗中双打，逛迷宫和在城镇里的时候仍然是一个人，令合作的乐趣有所下降。

《红海2》



类型 动作

本作是一款充满科幻风格的动作游戏，游戏中强调一骑当千的爽快感，同屏登场敌人极多。游戏中有一个将屏幕分割的双人模式，可以实现两名玩家的对战或者合作，除此之外，两名玩家还可以合作施展出威力强大的特殊技能，战斗乐趣十足。

“《太鼓的达人》系列”



类型 音乐

“《太鼓的达人》系列”一向是对男女老少全部通杀的音乐游戏，可爱的画面、数量丰富的音乐以及简单的操作都是多人合作时的好选择，配合太鼓之后更是操作感满点。另外，每一作中的迷你小游戏也是炒热气氛的好方法，非常适合在和朋友聚会的场合游玩。

“《博德之门 暗黑联盟》系列”



类型 动作角色扮演

欧美人气角色扮演游戏大作在PS2上推出的系列，游戏由黑岛负责制作，品质优良，效果出众。游戏系统采用了《龙与地下城》第三版的规则，玩家可以编辑5名新角色任意使用，也可以和朋友一起进行冒险。

《光明之泪》/《光明之风》



类型 角色扮演

本作可以在战斗中操纵两位同伴协同作战，两人之间可以发动绚丽的连携技，是面对数量众多的敌军时制胜的利器。不过双人游戏需要剧情发展到一定的时候才可以开启，不适合想要玩快餐游戏的玩家。

《雷电III》



类型 飞行射击

经典2D纵版射击游戏在PS2上的最新作，本作是一款正统的飞行射击游戏，自从1985年第一作推出以来，至今仍有大批铁杆支持者。游戏的操作方法非常简单，而且PS2版还加入了练习模式，可以让新手快速熟悉游戏操作，画面也非常华丽，两人一起玩更是乐趣无穷。

《真魂斗罗》/《新魂斗罗》



类型 动作

这两款游戏是陪伴每个玩家童年时代的经典游戏出现在PS2上的形态，前者虽然进化为3D画面，但游戏性没有减弱，同样支持双人战斗，完美地重现了昔日《魂斗罗》的精彩。其中，《新魂斗罗》进行了一些变动，游戏的大部分场景以斜向俯视视角进行，取消了系列中十分重要的平台跳跃，而增加了回避设定，适合动作游戏苦手选择。

《鬼泣3》



类型 动作

动作冒险游戏虽然好玩，但是只有自己一个人玩得开心，却忘了坐一边发呆的朋友可就有点说不过去了，本作中就加入了新的双人合作模式，可以用2P手柄控制“同行者”，让玩的人和昔日旁观的人都能享受游戏的乐趣。但是因为持续时间太短，所以需要在取得无限魔人后，才能真正体验双打的乐趣。

《大众高尔夫3》/《大众高尔夫4》



类型 体育

“《大众高尔夫》系列”可以称为是日本国民级的高尔夫球游戏，游戏中有大量美丽的景色，即便足不出户也可欣赏蓝天、白云、沙滩、海边等美景，可爱的人物、手感舒适的操作、再加上让人感到愉悦的音乐和画面，是一款名副其实可以与全家人一起玩的众乐乐游戏，即便是原本不了解高尔夫球的乐趣，在玩过这款游戏后都会爱上这项活动。

《大众网球》



类型 体育

本作是制作了“《大众高尔夫》系列”的Clap Hanz公司制作的网球类游戏，游戏风格与《大众高尔夫》十分相近，玩家们可以轻松愉快的体验网球运动的乐趣。游戏最多支持4人联机对战，上手虽然简单，但系统却很值得深入研究，会随着玩家能力提高能力的对手也很有挑战性，对于国内玩家来说，网球的规则比起高尔夫也要更加易于掌握一些。

“《诺拉斯战士》系列”



类型 动作角色扮演

本作是以人气游戏《无尽的任务》世界观为基础推出的一款游戏，类型是标准的《暗黑破坏神》式动作角色扮演，由单人和多人两部分组成，其中的多人模式可以让最多4名玩家通过分插同时上线组队游戏。游戏中提供了50个以上的迷宫关卡和上千种道具武器，玩家还可以自己合成魔法武器和盔甲，定制战士的名字、相貌、头发、皮肤等等。

“《无双》系列”



类型 动作冒险

“《无双》系列”的家喻户晓程度如今已经不容置疑了，不论是男生女生小孩还是成人，都会在这个“割麦子”游戏前败下阵去，既能享受一骑当千的乐趣，也能和朋友一起共同战斗，相信这就是它之所以吸引人的原因。目前无双家族已经发展的非常壮大：《三国无双》、《战国无双》……无论哪一款游戏都能满足您和家人朋友一起爽快游戏的愿望。

时间杀手档案 VOL.3 《浪漫沙加 吟游诗人之歌》

杀手等级：S　完美所需时间：未知

发售日期 2005年4月21日

类型 角色扮演





本作吞噬玩家的时间方式可谓是花样繁多。首先，角色悟得新技能随机性比较大，可以使用的武器种类又太多，想要悟得近三百种的全部技能需要一定的人品；其次，游戏中的各种任务虽然不少，但任务能否接受是根据战斗次数决定，不小心很容易漏过想要接的任务，加上本作的自由度超高，修炼地图技能、刷商店等级、收集十几个特殊角色……甚至是在全世界逛一逛买装备学技能，就往往会在不知不觉间耗掉了大量时间。而且，光是通关一遍是远远不够的，本作最浪费时间的地方就在于它的单次游戏时间要乘以8才是最终完美时间，因为本作有8名出生地、性格、爱好和观念均不相同的主角……



喔！我知道我知道，那个很型很型的美女制作人嘛！白金色短发很醒目的呀！大赞！

……你就不能关心一点方向上正确的东西吗？

但是……我觉得我的注解更直白且有吸引力一点呀。

算了，我再继续介绍最近发售的游戏OST情况……

别说了……这期有晴天的“游乐传音”，再说就抢饭碗了，还是让我们来看看最近发售的PS2游戏吧。

好，好吧……最近似乎快有受欢迎的游戏发售了。

嗯，最值得期待的就是定在25号发售的《超级机器人大战Z》了，本作共有22部动画作品中的机体和角色登场，华丽程度令人瞩目～此外，还有23号的《乐高蝙蝠侠》也是乐高爱好者可以关注的游戏。至于最近要发售的其他游戏请往下看：



游戏名	类型
9月18日	
薄樱鬼 新选组奇谭	文字冒险
骑师之道4 2008	模拟养成
心之国的爱丽丝	文字冒险
9月25日	
筋肉人 肌肉大奖赛2 特盛	动作



▲以筋肉人格斗为主题的《筋肉人 肌肉大奖赛2 特盛》。

栏目主持 多边形

360全方位

360°搜罗半月间次世代先锋最新动向
为您全方位了解X360铺平畅通之路



《薄暮传说》也卖了,《无尽的未知》也卖了,后面还有跟着来的《神鬼寓言 II》、《战争机器 2》、《最后的神迹》……好戏是一台接着一台。可是就在这本应凯歌高奏的时候,又传出一点不和谐音:日本某著名玩家购买的《无尽的未知》同捆版 X360,刚进行游戏没几天,就又再现了三红的噩梦。这位玩家之前的三红机器拿去维修还未返还,这新买的一台又步其后尘,不仅让自己心灰意冷,给全世界的 X360 玩家也带来一丝阴霾:虽然几率已经很小很小,但新版本的机器仍然没有完全摆脱三红的死穴……

实用技术 360全方位

编辑360日记

祸不单行

最近这半个月对于 X360 来说似乎负面消息大过了正面消息,除了在前言里提到的"三红再现"之外,国外与 X360 相关的新闻似乎也都在个这台正渐入佳境的主机找茬。

首先是美国一位 22 岁的男生,在他 15 岁的时候得到了一台 Xbox(不是 360),于是他从此成为一名坚定的软饭,这七年里一直坚贞不渝,然而就是这台他心爱的主机给他的家庭带来了灭顶之灾。某日晚上他们一家人被熊熊烈火从睡梦中惊醒,大火把家里烧了个精光,最让他沮丧的是,后经消防人员勘察,火源就来自这台已经烧得不成形的 Xbox,因为他连续好几天没有关机,散热孔散发出来的热量点燃了旁边一个易燃物,最终酿成惨祸。他们一家人至今还住在车房里,而他家 11 岁的小儿子还幻想着是不是能趁机得到一台 X360 呢。

另一件事就更惨了点,美国一名青年在与父母的争吵中,竟然丧心病狂地杀死了他们,然后还若无其事地翻出了几张他们的支票,结果在买了一台 Xbox(不是 360)后,终于被警察叔叔逮了个正着,最后判了个 25 年不许保释的有期徒刑(其实枪毙了也不为过)。

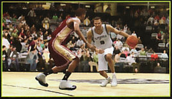
其实这两条新闻吧,如果说第一条和 Xbox 当时全球召回 1400 多万条有问题的电源线的事情有关系的话,第二条则完全是生拉硬拽了。真是不知道搞出这种新闻的人欲意何在,没见过这么恶心人的,这不是没事儿添乱么?

[文:多边形 插图:木仙]



360事件 EA Sports DAY





前几天,《FIFA 09》的 DEMO 出现在 Xbox LIVE 上,那么到这个时候为止,EA Sports 旗下今年四大体育游戏主力全部亮相登场,其余三个分别是《NBA Live 09》、《Madden NFL 09》、《NHL 09》,我索性把这几个 DEMO 全部下来体验了一番。

《FIFA 09》可以说是相当出色,趁着竞争对手还在忙着适应新平台的阶段,《FIFA》这两年大跨步地已经追上了《WE》的步伐,画面已经把后者甩开几丈远,球队授权方面则更是让后者望尘莫及,包括按键设定,还有球员动作的丰富与细腻方面也是达到了令人发指的程度。不过,我个人依然认为《FIFA》在足球的感觉上依然稍逊《WE》一筹,以本作为例,比较集中的一个体现就在于"偏软",球场上的速度感和硬朗度表现得不够。不过这些都是见仁见智,《FIFA》这两年的进步是绝对要肯定的。

《NBA Live 09》曾在相当长的一段时间里傲视群雄,直到近几年"《NBA 2K》系列"的风起,这个老牌篮球游戏终于感受到不小的压力。在我看来这个系列一直都是那么优秀,只是姚明的那张脸从来就没有做得很贴实过(笑)。相对于"《NBA 2K》系列"来说,我个人认为"《NBA Live》系列"对于普通玩家来说门槛较低,更加容易上手,球场的气氛也更足一些,其他方面则基本是"萝卜白菜,各有所爱",等《NBA 2K9》的 DEMO 出来再比较一下吧。

《Madden NFL 09》在中国玩家眼里可能根本不值一提,但是在美国玩家眼里,这可是响当当的国球待遇,不说别的,每年 400 万起的销量就足以说明一切。我们国家橄榄球运动基本还处于"贫困阶段",所以相关游戏也只是在小圈子里流行,而对于我这样的门外汉来说就完全是看热闹了。不过这里说个题外话,Madden 这个名字真正的来历是美国橄榄球坛名宿约翰·麦登(John Madden),在美国,这个名字是与橄榄球划等号的,EA 几乎是与他签订了终身合同,所以一直以来都以这个名字命名这款系列游戏,你在这次 DEMO 中就可以一睹他的英姿。

同样,在北美以及加拿大地区非常流行的《NHL 09》对我来说也只能开开眼界了。我比较感兴趣的一点,是冰球场上的所谓"球场暴力",不知道这算不算是比赛中的卖点之一,因为我看到在游戏中对于球场群殴竟然有着专门的按键设定,恐怕除了 EA 的《拳击之夜》之外,没有其他体育运动游戏会有这个设定吧?这一点还要请教各位冰球达人,我就别献丑了。同样,对于游戏本身来说,画面自然是一流的,尤其是那与现实感觉毫无差异的球场冰面,还有球员的那些动作细节也可以说是无懈可击的。

除了以上这些 DEMO 外,另外一个值得一试的就是同样属于"EA 印钞机"的《泰格·伍兹 PGA 巡回赛 09》了,不过这款打着泰格·伍兹旗号的高尔夫球游戏对我来说的距离就更远了,足球篮球这样的平民游戏倒是没有参与的门槛,而高尔夫球这样的贵族游戏起码在我现在的月收入后面加个零才敢去享受吧?(至今只有在小型训练场上挥杆的经历,那个离真正的高尔夫球场还有十万八千里的距离)当然,在游戏中体验一把是绝对没有问题的,这便是游戏的好处。





360XBLA

这次 XBLA 只重点推荐一个游戏——《生化尖兵 重装上阵》,除了下面的文字外,您还可以在本期杂志光盘中看到"无双达人"纱迦为你亲自演示的实际游戏录像,编辑部最近对这个游戏几近痴迷——尤其是几个玩过当年 FC 版的老编辑。另外,《真·侍魂》也已经重现在 XBLA 上了,不过价格很贵(800 点),重制的诚意度不足,不是死忠的话,还是算了吧。

生化尖兵 重装上阵

100分

售价 800 点



可以说是目前为止 XBLA 上重制诚意度最高的作品!脱胎于 FC 版的动作名作继续以超高的游戏性在次世代平台上大放异彩,不仅完全保留了原作的神韵,还添加了大量全新的要素,即便是面对任何制品版游戏也毫不落下风。游戏请著名插画师森气楼对所有角色进行了重绘,并在操作手感上进行了革新,增加了新的武器装备与新的谜题,还有众多重生的 BOSS 等着你来挑战,这是一款不可错过的 XBLA 佳作!





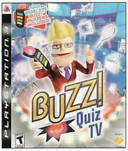
玩到了《机车风暴 太平洋裂谷》的试玩版，果然是一个好游戏。说是今年最期待的游戏可能有点过，但最期待的赛车游戏那是毫无疑问了，估计在《GT赛车5》推出之前就一直玩它了。话说最近的一个PS3大作是《信赖铃音 肖邦之梦》，尽管我去年已经把X360版给圆满了，不过对于增加了诸多新要素的PS3版还是很有兴趣，可惜目前无任何消息表明此作对应奖杯，不然定然要再圆满一次。

神机奖杯

近来对应奖杯的游戏又多了几个。首先是《痛楚》(PAIN)的奖杯补丁终于出了，虽然比预定的晚了一周，不过现在的确能玩到了。《痛楚》的奖杯共有两金五银十铜，难度不算低，而且也需要玩家购买除本体之外的追加包才能拿齐。

今年8月26日于北美地区上市的《法拉利挑战赛》(Ferrari Challenge Trofeo Pirelli)定于9月26日之前放出奖杯补丁。由于是光盘版游戏，所以游戏有白金奖杯的设置，拿法也同样是拿齐除此之外的全部奖杯。因为游戏素质尚可，所以本作有可能成为奖杯迷的兵家必争之地。

PSN下载游戏《Jeopardy!》目前已经上架，该游戏在之前的宣传影像中已经明确表态：本作将对应奖杯。不过目前尚不知道奖杯补丁何时推出。《Jeopardy!》是个电视问答游戏，因为有语言和文化的障碍，对国人来说吸引力相当低。而且本作即使在美国玩家中评价也很低，估计除了有奖杯外就没有任何优点了，不过由于是PSN下载游戏，所以支持5人团购，算下来倒也不算贵，就当是花钱买奖杯吧!



而同为电视问答游戏的《BUZZ! Quiz TV》的美版将于本月23号上市。本作的澳版和欧版早在7月初就已经推出，对应奖杯系统。由于是光盘版游戏，所以有白金奖杯。本游戏的金银奖杯数量不少，甚至比铜奖杯数量还多，而且取得的难度很低，大部分都是重复劳动式的，真可谓是送奖杯游戏。但是本作只有光盘版游戏，因此无法5人团购，接近400大洋的价格不是每个奖杯迷能接受的。

神机软件

《未知海域 德雷克的宝藏》是PS3最优秀的游戏之一，游戏还有中文版，这点尤其令人赞叹。但是《未知海域 德雷克的宝藏》必须在港版和台版PS3上才能显示中文，这个设定使得日版机用户永远玩不到中文版《未知海域 德雷克的宝藏》。可谓是日版机用户的一大心病。

不过在《未知海域 德雷克的宝藏》推出了1.01版补丁之后，游戏不但对应了奖杯系统，而且圆满地支持了中文显示问题。现在，日版机用户只要进入游戏后，在OPTION里将语言设为繁体中文，即可玩到中文版《未知海域 德雷克的宝藏》！没有体验过中文版《未知海域 德雷克的宝藏》的人很有必要玩一下哦，而且顺便还有奖杯可以拿。

神机网络

完全免费的PS3网游《天使之恋 Online》将于本月25日在日本推出。

《天使之恋 Online》是我国台湾省厂商宇峻奥汀研发的，游戏以天使和恶魔的争斗为背景。游戏采用完全免费的方式运用，不但游戏免费下载，就连游戏也不收任何费用。当然有点网游知识的玩家都应该猜得到——游戏中的道具将是收费的。不过毕竟是一个免费网游，想必届时肯定有不少玩家都乐于下回来试试的。

《天使之恋 Online》的一大NB之处在于，PS3版和PC版的服务器是互相连结的，因此PC版玩家培养的角色，也可以在PS3版中使用。而PS3版本具有PS3专用游戏启动画面，可以让玩家浏览相关游戏情报、游戏FAQ、购点与查询购点历程等。



神机硬件



当大家看到这里的时候，新的80GB版PS3已于9月19日在台湾地区、9月18日在香港地区正式上市了。

新的80GB版不能玩PS2游戏，其主机性能与40GB版相仿，不过硬盘容量变为两倍，另外随机附送的是振动手柄。台版价格为新台币11980元，港版价格为港币2880元。



港版首发的机器有清透黑与陶瓷白两种颜色，之后很快会推出缎布银颜色。

此外，9月中旬港服HOME会进行BEAT版封测。SONY官方承诺年内会推出《小小大星球》、《非洲》以及《潜水员的假日 隐秘记录》等游戏的中文版。

神机HOME

上期的图文影像版PS3 HOME体验不知大家还满意不？15天过去了，我们的HOME体验仍在进行中。最近HOME的结构和15天前大致相同，只是有了一些细微的变化。中央广场上正在举行问答活动，玩家只要答对5道题就可以获得一件特别的衣服作为奖励——当然这件衣服仅限于在HOME里穿。而问题的难度相当低，只要你对HOME有初步认识，加上懂点日语就能搞定。

游戏室的结构没有变化，不过里面摆设的游戏多了《勇者别嚣张》。和《无限回廊》一样，玩家要等一段时间，游戏下载完成后才能开始新游戏。电影院里多了点活动相关的设置，影像也更新了，不过内容还是在PSN上就能看到的。其他的设施如卖场、家和豪宅没有什么变化。

从最近的更新可以看出来，HOME的更新依然采用的是完全替换法。即某处区域如果进行了更新，则玩家需要将该区域重新下载一遍。尽管每个区域的大小都未超过40M，但这还是让人觉得有些麻烦，网速太慢的玩家玩起来就比较痛苦了。目前HOME里的玩家是越来越多了，不过由于能做的事情不多，因此大部分玩家都只能聊天。限于没有日文键盘，本人基本上是个观察员，只用英文和内置的日文说话。不过有次碰到一名老美，他找到我这个说英文的人后如获至宝，拉着我问了一堆问题。最后本人不堪其扰，转身进了豪宅。

神机速报 定于本月25日在美服登场的《反重力赛车 高清版》(WIPEOUT PURE HD)目前获得了美国媒体的超高评价！游戏预定对应奖杯系统，有条件的玩家不要错过！SONY的全新服务LIFE WITH PLAYSTATION已经正式开始！打开PS3即知全球天气加世事要闻！

Wii世代 Wii GENERATION

解读异质主机的方方面面
感受独特的家庭娱乐生活





因为前段时间过于关注的缘故，当我拿到《彩虹队长》这款游戏之后便迫不及待地将光盘塞进主机。怎料游戏开始之后突然跳出的一幅幅画面让我顿时石化。我说老任啊老任，拜托你制作游戏时的思维不要跨越太大好不好，游戏角色可以拿来恶搞，但主人公总不能猥琐到如此地步吧！顺便说一下，一向对另类游戏情有独钟的玛娜在将游戏借去玩的第二天一大早就就还给了我，当时她脸上的表情已经不是用一个囧字就能形容的了。



最近在跑步机上锻炼的时候迷上了玩《马里奥赛车》，和 NPC 赛上几局的感觉其乐无穷，不过因为我喜欢用双轮车＋双手柄的组合，所以每次都会由于跑步时晃动频率太大误操作手柄，使双轮车的前轮抬起而无法转弯，比赛的过程充满了各种艰辛，每次在这个时候，我都感到无比痛恨体感操作……

Wii酷软推荐

谁说任天堂的主机就不能玩索尼的游戏！

作为商业劲敌，索尼自然是不会为身为对手的任天堂开发游戏的。不过，通过玩家的不懈努力，骨灰级的 PS 游戏居然也可以在 Wii 上运行了。日前，网络上开始流传一款名为 WiiSX Revision42 的玩家自制模拟器软件，经过试运行，我们确定这款软件的确可以玩转 PS 游戏。至于这款软件的运行方式，则需要依托于自制工具 HomeBrew 来引导。如果你的主机中已经事先安装了这款自制工具软件，那么只需将该模拟器存放到 SD 卡的根目录下，然后便可通过工具进行引导。从运行的实际情况来看，这款模拟器本身还是存在一点小问题的，主要体现在游戏运行过程中无声音。画面流畅度已经与实际的 PS 主机运行效果毫无区别。看来，我们还要耐心等待正式版软件的出现。不过，既然模拟器本身已经是很稳定了，那么功能完善应该只是时间问题。

WiiWare热线

前不久，Nintendo 宣布将会对 WiiWare 游戏《口袋妖怪牧场》提供一次在线更新，而这次更新的主要目的，则是为了令游戏本身能够与刚刚推出的 NDS 游戏《口袋妖怪 白金》进行联动。如果你恰巧是口袋迷，且手中有 Wii 和 NDS 两台游戏机，那么就千万不要错过这次更新哦！

宇宙巡航机 重生

这款以 WiiWare 付费下载形式推出的新作依旧保持了系列传统的味道。不论是游戏中的火力升级系统还是关卡设定都延续了老作品的独特风格，当然，游戏仍然只能由一个人进行。不过，由于机能的进步，这款以“重生”为副标题的作品自然在画面表现力上下了不少的工夫，如果你是一个喜欢怀旧的玩家，那么不妨下载这款游戏尝试一下。

开发商	KONAMI
游戏类型	射击
所需点数	1000
游戏人数	1人



太空侵略者 逆袭



游戏本身的卖点并不是延续自经典的“太空侵略者”，而是在于后面的“逆袭”两个字。在这款游戏中，玩家扮演的角色将不再是驾驶飞船与侵略者作战的地球军驾驶员，而是摇身变成企图占领地球的太空强盗。当然，游戏的变化并不仅仅是角色阵营的变更，玩家在游戏中操纵的外星飞船会在战斗过程中不断受损，必须通过保持连续击破目标才能够令生命延续。

开发商	Taito
游戏类型	射击
所需点数	500
游戏人数	1人

异形粉碎 回归



这款风格看似非常硬派的弹珠台游戏是 1988 年 Hudson 为 PC-E 平台开发的《异形粉碎》的延续。新的游戏的画面表现力更为出色，多种多样的游戏模式也确保了足够的耐玩度。玩家除了独自游戏之外，还可以将 Wii 主机接入网络与其他玩家进行远程对战，游戏本身支持最多 4 人的联机对战。此外，通过接入网络，玩家还可以不断下载新的游戏舞台和特殊弹球。

开发商	Hudson
游戏类型	桌面棋牌
所需点数	1000
游戏人数	1～4人

天注 又见传闻

行货 Wii 即将推出？

最近一段时间，似乎有关大陆行货 Wii 主机的传闻又开始多了起来。虽然任天堂在中国大陆的总代理神游公司一直对这些消息保持沉默的态度，但从满天飞的消息中不难猜测，推出行货版的神游 Wii 主机十有八九会成为现实。而那些对购买 Wii 主机持观望态度中的人们来说，这条弄得满城风雨的传闻显然是有利的。虽然传闻归传闻，但目前国内市面上的 Wii 主机已经处于货源稳定且价格逐渐下降的趋势，此前由于破解不利而导致的提价局面已经逐渐在人们的视线中消失，取而代之的则是各种变相降价的主机与周边捆绑销售（主机本身的价格最低已经降到约 1750 元）。

提到行货，我们不妨先回过头来看一下前不久刚刚针对台湾地区推出的行货版 Wii。通过试用得知，台版的 Wii 主机采用了同日版主机相同的硬件规格，并且机内默认的固件版本是前不久刚刚更新过的 3.3J。开机进入主菜单界面后，各种提示操作的文字自然也是日文。此外，台版主机与日版机的不同之处在于其附送了一款中文版的《Wii Sports》。由此我们不难猜测，假如有一天真的出现了针对中国大陆的 Wii 行货，那么其相关的细节很有可能与台版极为相似，如果行货版本真的也采用了同日版相同的 3.3J 固件，那么对游戏的兼容性无疑会大大提高。



短消息 任天堂预定在 9 月 18 日正式推出对应 Wii 和 NDS 的官方无线路由器，玩家可以在任天堂指定的网络商店中进行在线购买。虽然用于家用电脑的普通无线路由器已经被证明可以用于游戏机上网时的连接，但这款官方产品的推出无疑让玩家多出了一个选择。



剑·魂·传说

“《灵魂能力》系列”故事设定综述

**超越了历史与世界的界限
被永远传颂着的剑与魂的传说**

**Transcending history and the world
a tale of soul and swords eternally retold.**

作为上世纪九十年代的格斗大潮中诞生的一员，“《灵魂能力》系列”之所以能够经久不衰，靠的就是两个法宝：一是独树一帜的中世纪刀剑格斗风格，另一个就是引人入胜的故事设定。可以说，在同类游戏的故事设定中，《灵魂能力》若认第二，没有哪个游戏敢认第一。就其故事设定的深度和广度而言，就算拿到角色扮演游戏里，也绝对算得上是个中翘楚。时值系列最新作发售之际，我们特别请来了对本系列有很高造诣的阿修罗为我们撰写了这篇文章。本文不仅仅是写给系列FANS的，如果你在看过之后产生了玩的冲动，那我们的真正目的才算达到了。（笑）

文 阿修罗 编 纱迦 美编 NINA

序章 失落的传承

古来，人间有巧匠铸就一柄宝剑。

起初，此剑并无什么特别的力量。

然而，在历经无数战斗之后，这柄剑逐渐被负面之力侵蚀。

最终，它变成了吞噬灵魂的邪剑——Soul Edge！

邪剑曾经多次忽然出现在历史的舞台上，掀起一次次腥风血雨。伴随着数不尽的谣传和迷信，它成为了广为流传的一个传说。

到了某朝某代，一位英雄得到这柄传说中的宝剑Soul Edge。拥有坚强意志的这位英雄，凭着这柄剑平定了乱世，号称“英雄王”。

不管什么时代，总有人对伟人不敬。这一次因为嫉妒心作祟而将罪恶之手轻率地伸向邪剑的人，正是英雄王的亲儿子！邪恶的意志瞬间吞噬了英雄王之子的灵魂，把它变成了邪剑的傀儡。

英雄王不得不与自己的儿子展开激烈的战斗！

在激战的最后，英雄王拼死一击打碎了邪剑。但胜利的代价却是自己儿子的性命也随着邪剑被破坏而走到了终点。

当骚乱平定下来的时候，一切动乱的元凶邪剑Soul Edge却从所有人的面前消失了踪影。它离开了历史的表舞台，再一次隐藏到传说的阴影之中，等待着下一次作乱的机会。

亲手杀死了自己的儿子，英雄王心中充满了悔意。但是他知道，终日悲叹是无能之徒所做的事情，那根本不会改变任何既成的事实。总有一天，那可怕的邪剑必将重现于世，再度引发如此的悲剧——英雄王对这一点确信无疑。

于是，他开始行动了！为了世间的平安，为了百姓的安宁，也为了补偿自己的罪过，英雄王决定制造一把能够与邪剑对抗的灵剑！

集合举世闻名的贤者们的力量，英雄王开始了这个壮大的事业。

英雄王手上留下了一些邪剑的碎片，创造灵剑的工作就是以能够净化这些碎片为目标而逐步进行的。然而，邪剑早已经超越了人类所能理解的范畴，英雄王在一次又一次的失败后完成了灵剑Soul Calibur，但是其代价却是自己因此而失去了性命！

直到邪剑再度现世逞凶狂的时候，灵剑必须被秘密守护不受侵害。继承了英雄王意志的人们自发组成了灵剑的守护者一族，在远离俗世的地方隐居起来，秘密地传承着灵剑。为了让灵剑获得足够强大的力量来阻止邪剑，灵剑守护一族制造了另外两件宝器——棍与镜。棍可以吸收灵力传输给灵剑，让灵剑获得强大的力量；而镜则可以净化邪气，保证灵剑不会变成另一柄邪剑。

在此后的历史中，邪剑数次出现，成为野心家或者顽强战士手中的利器，成为世间传说的宝物。每当这时，灵剑也会出现，阻止邪剑的暴走。在反复多次的双剑交锋之后，人们逐渐忘记了邪剑和灵剑的来历，忘记了英雄王的悲壮故事和他所创造的强大帝国，只留下剑与魂的故事化作传说永世传颂。



英雄王阿尔戈

注意：本文介绍了《魂之利刃》(Soul Edge)、“《灵魂能力》(Soul Calibur)系列”4作的故事背景。因篇幅有限、人物较多，本文主要介绍主线剧情设定，部分角色的剧情无法涉及。另，《灵魂能力传奇》(Soul Calibur：Legend)因为属于外传性质，与系列设定相差甚大而没有在本文中记录。

一章 邪剑觉醒



■令人闻风丧胆的大海盗塞万提斯。

时光荏苒，当邪剑Soul Edge再度从永久的沉睡中苏醒过来、出现在历史舞台上的时候，史书已经翻到了十六世纪那一篇。

这时的传说中，Soul Edge有着各种不同的身分：英雄之剑、救国之剑、最强武器、邪恶之剑、吞噬灵魂之剑……人们对这柄剑闻名已久，却从没有见过它真正的样子。

直到有一天，一位姓亚当斯的英国古董商在一场拍卖会上拍到了一对雌雄双剑，Soul Edge才真正重见天日。

没有人知道为什么重新现世的邪剑会变成双剑，甚至没有多少人知道这对双剑就是邪剑Soul Edge。

然而，邪剑毕竟是邪剑！它不仅能够吞噬灵魂，还会吸引邪恶的人集中到自己的身边！

意大利武器商人威尔奇·布尔克得知亚当斯拍得的双剑很可能就是邪剑，想要拥有天下一切宝物的他与威震大西洋的大海盗塞万提斯船长密谋，在亚当斯竞拍得胜回国途中，突袭了亚当斯一家的海船夺取邪剑。

毫无防备的亚当斯一家自然不是凶狠海盗的敌手，亚当斯夫妇被塞万提斯杀死，双剑也被夺去，只剩下小儿子洛克随波逐流飘到了美洲大陆，在那里长大成人，这是后话。

将邪剑手到擒来的塞万提斯命令手下将自己的海盗船“埃德利安号”驶回自己在西班牙的秘密港口基地“黑尾亭”，自己则关上了船长室的舱门，打开邪剑的包裹研究起着传说中的宝剑来。

海盗船驶入港口的那一夜风雨交加。曾经让西班牙无敌舰队也望风而逃的埃德利安号带着熊熊烈火冲进了港湾。燃烧着烈焰的甲板上流淌着黑色的脓血，杂乱地堆放着船员的尸体。被火光吸引着出来瞧热闹的港口居民们只看到船头站立着的塞万提斯的身影。

闪烁着红光的双眼、手中紧握的异形双剑，塞万提斯在这一刻不再是令人闻风丧胆的海盗王，而是一个嗜血的大魔头！邪剑控制了塞万提斯，把它变成了自己忠实的奴仆。而邪剑的目的只有一个：杀死更多人、吞噬更多灵魂、获得更强大的力量！

不到一夜时间，曾经繁荣热闹的黑尾亭变成了一座死城。天亮时，塞万提斯和邪剑都失去了踪影，没人知道这里到底发生了什么，也没人知道邪剑后来的去向……

一晃又过去了二十多年。

大部分人不再记得当年叱咤风云的塞万提斯，不再记得黑尾亭的惨剧，也不再记得邪剑的故事……

但是，对于那些追求力量的人来说，邪剑Soul Edge永远是一个至高无上的目标。

不知不觉间，命运的齿轮继续转动了起来……

二章 勇士集合

奥斯曼土耳其帝国，雅典，这里住着一个十分虔诚的少女索菲蒂亚，她是一家小面包店的老板的大女儿。

一日清晨，当索菲迪亚在森林中的清泉里沐浴时，古代奥林匹斯十二神之一的锻冶神赫斐斯托斯在她面前显圣了。赫斐斯托斯从家庭女神赫斯提亚、智慧与战争女神雅典娜那里听说了索菲蒂亚的事迹，知道她是一位信仰心坚定的少女。所以他向索菲蒂亚传达神谕，让她去寻找并破坏即将再度现世的邪剑Soul Edge。赫斐斯托斯赐予了索菲蒂亚以神圣的武器，而雅典娜则赐予了索菲蒂亚战斗的技巧。

就这样，平凡的少女整顿行装，离开家门开始了搜寻邪剑之旅。

神圣罗马帝国，奥佛盖岑堡，这里住着一个叫西格飞（又译：齐格弗里德）的少年，他是帝国骑士弗里德利克的儿子，但同时也是盗贼团伙“黑风”的首领。

一日深夜，西格飞率领盗贼团在黑森林伏击一队战败的骑士。当他杀死骑士队长并将对方的首级举到空中宣誓胜利时，他赫然发现自己亲手杀死的这名骑士正是他多年未见的父亲！年轻的西格飞无法接受这个悲剧性的现实，他选择了逃避——他篡改了自己的记忆，认定父亲是被仇家所杀的！

为了打倒那个并不存在的杀父仇人，西格飞离开了盗贼团，开始四处搜索那柄传说中的无敌之剑Soul Edge。

当年被塞万提斯杀死的古董商人亚当斯夫妇的小儿子洛克，后来漂流到北美大陆。在那里，他舍弃了富家子弟的身分，发挥出自己野性的本能才存活了下来。二十多年后，他成为了当地印第安土著都惧怕三分的“白色巨人”，和一个叫作邦古的印第安孤儿生活在一起。当他从印第安人那里听说海对岸的白人那里有Soul Edge的时候，他回忆起了当年的惨剧，于是横渡大西洋前来找寻Soul Edge的下落。

另一个与Soul Edge有很深渊源的人叫作沃尔多，他本是死之商人维尔奇的心腹。二十多年前，因为包括塞万提斯在内的众多Soul Edge的线索都没有了下文，维尔奇决定亲自率领船队出发寻找邪剑。但是半路上意大利战争爆发，他一族的财产被列强瓜分。陷入半疯狂状态的维尔奇在地中海某处买了一座无名小岛，建造了一个硕大的秘密宝库“钱窟”，将船队剩余的财宝统统藏在了里面。而他自己和沃尔多则充当起了财宝的守护人。二十多年之后，维尔奇已经死去了，只剩下沃尔多还继续按照主人的意志守护着钱窟。为了实现主人生前惟一没能完成的愿望，沃尔多暂时离开了钱窟，他的目标只有一个——Soul Edge！

与此同时，在遥远的东方，Soul Edge这个名字也引起了阵阵骚动。

当时日本正处于战国时代，国内形势一片混乱。同时，被称为“倭寇”的海盗集团也四处骚扰周边国家，明帝国和李氏朝鲜对此都感到颇为棘手。朝鲜的水军提督李舜臣手下有一名爱国青年黄星京，他是成家大刀术师傅成汉明最得意的弟子。这一次，他接到国家的委派，去西方寻找传说中的“救国之剑”，希望凭借此剑从乱世之中振兴祖国。而成汉明的女儿成美那得知此消息后也偷偷溜出家门，也想为国出力。

日本国内，流浪的孤狼剑士御剑平四郎为了寻找能够战胜南蛮铁炮（编注：即火枪）的强大武器而西渡大海，往大陆方向出发。明朝派到日本刺杀倭寇的刺客李龙因为自己的恋人千惠被流浪剑士所伤，所以把目标锁定在了御剑身上，他坚信只要能够得到Soul Edge，御剑就会自动送上门来。另一方面，封魔之里的女忍者多喜也通过自制的除魔刀“裂鬼丸”感应到了魔剑Soul Edge的存在，为了锻造出更加强力的除魔道具，多喜也开始向欧洲大陆出发。

就这样，所有人的最终目的地都集中到了一点上。

这时，在西班牙的一个废弃港町里，残垣断壁间逐渐涌出阵阵邪恶的气息。那邪剑与它的傀儡不久即将再度出现在世人的面前了……

▼《魂之利刃》全家福。



系列成员 全系列目前在家用机上一共有6部作品，分别如下：《魂之利刃》(SOUL EDGE)，1996年12月20日，PS版；《灵魂能力》，1999年8月5日，DC版；《灵魂能力Ⅱ》，2003年3月27日，PS2/NGC/Xbox版；《灵魂能力Ⅲ》，2005年10月25日，PS2版；《灵魂能力传奇》，2007年11月20日，Wii版。

三章 破坏邪剑

世上没有不透风的墙。即使邪剑从世上销声匿迹了二十多年，只要有心，人们总能找到关于它的蛛丝马迹。所有人都在向西班牙的港町前进，但是并不是每个人都能够顺利地抵达终点。

多喜从裂鬼丸的身上察觉到了Soul Edge的可怕之处。当她得知御剑平四郎的目标就是邪剑时，她想尽了各种办法来阻拦御剑。她暗示李龙杀害千惠的人正是御剑，让李龙赶到御剑西行的必经之路上去拦截他。不过御剑却绕了远路，没撞上李龙却在沙漠的废墟遇到了黄星京，两人大战了一番却未能分出胜负。黄星京从御剑口中得知朝鲜国正在遭受日本的袭击，于是放弃了寻找救国之剑的任务折返回国，途中碰到了离家出走的成美那，并将她带回了朝鲜。

来到欧洲的洛克偶遇索菲蒂亚，双方之间因为一点误会打了起来，身强力壮的洛克却和娇小的索菲蒂亚战了一个平手。索菲蒂亚察觉到了洛克心中的迷茫，告诉他手中的武器应该去保护他真心守护的人。听到这番忠告，洛克放弃了寻找Soul Edge的念头，再一次渡海返回美洲，因为那里有邦古在等着他。

一方面，李龙因为没能等到御剑而改变了行动的策略，直接奔向了邪剑所在的西班牙港町。在这里，他找到了从沉睡中苏醒过来的塞万提斯和邪剑。然而，在与塞万提斯的交战中李龙没能战胜对手，从此下落不明。

随后，索菲蒂亚在赫斐斯托斯的指引下也找到了邪剑的所在。一方是拥有神圣武器的圣战士，一方是被邪剑操纵的大海盗。在激烈的战斗之后，索菲蒂亚终于成功地破坏掉了邪剑中的雌剑。但是雌剑碎裂时迸射而出的碎片嵌进了索菲蒂亚的身体，让她自己也受到了重创！

因为半身被破坏而陷入了暴走状态的塞万提斯怒不可遏地想要杀死索菲蒂亚，这时妖怪猎人多喜及时出现，替索菲蒂亚挡下了致命的一击。凭借自己多年来除魔的经验，多喜与力量无法均衡的塞万提斯缠斗了起来。最终，多喜以凌厉的一击彻底地打败了塞万提斯。随后，她拾起了一些雌剑的碎片，带着昏迷不醒的索菲蒂亚离开了战场。



▲西格飞被邪剑附体的刹那。

很快，西格飞也来到了黑尾亭的废墟。在这里，他看到了塞外提斯的尸体以及他身旁的邪剑之雄剑。当他想要去拿起邪剑的时候，塞万提斯的尸体却在地狱业火的包围中重新站了起来——那正是邪剑的意志借着大海盗的尸体而现实化的真正形态！弑父少年的少年的眼中此刻充满了疯狂，他只看得到即将入手的邪剑。当他彻底消灭Inferno的时候，自己也已经遍体鳞伤了，连他最爱用的大剑也已经齐柄折断。

如同被失去了宿主、即将陷入暴走状态的邪剑引诱一般，重伤的少年把手伸向了依然残留着地狱业火的邪剑。这一瞬间，新的傀儡诞生了！

那一晚，西班牙海岸的居民们看到一束白光直冲天际，天上的乌云被这光柱一冲而散。如此美丽的奇景，正是后来祸乱整个世界的"邪种"现象爆发的开端。自此，剑与魂的传说揭开了新的篇章……



■《魂之利刃》的最终BOSS：Inferno。

四章 惊世噩梦

邪种事件三年间，世界各地都相继发生了有人因邪种而变得疯狂残暴的事件。

西格飞3年前得到了邪剑雄剑，成为了邪剑新的宿主。他化身为苍骑士，以奥斯特莱茵堡为根据地四处展开血腥屠杀，欧洲人闻风丧胆，称其为"噩梦"。

在噩梦手下，有一批异形的军团——巨像兵和蜥蜴人。它们都是邪教集团"菲戈尔·赛斯泰姆斯"派来夺取邪剑的，不过在邪剑的力量达到巅峰前，它们会暂时充作邪剑的仆人。巨像兵的头目叫阿斯塔罗斯，是巨像兵中完成度最高的一个。实际上它的精神中核是邪教信奉的邪神帕尔基亚秘密安插的心腹死之使者凯尔，直接听从邪神的命令。这邪神其实是奥林匹斯十二神中战神阿瑞斯的另一个身分。阿瑞斯对邪剑很感兴趣，碍于自己大神的身分，只好另组一个邪教组织，由他们来执行夺取邪剑的任务。为达目的，他甚至把接受了自己祝福的圣战士艾洋也交给了邪教，任由邪教的人把艾洋改造成了蜥蜴人军团的头目！而阿斯塔罗斯等巨像兵则是阿瑞斯根据三年前祝福过的女战士索菲蒂亚的记忆中"白色巨人"的战斗方式而制造出来的。为了让阿斯塔罗斯的斧技更加完美，邪教甚至派出蜥蜴人部队前往北美绑架了邦古，以此引出真正的白色巨人洛克。

噩梦看中了英国的一位女炼金术士，她名叫伊萨贝拉·瓦伦汀。伊萨贝拉是没落贵族瓦伦汀的养女，但她真正的身分却是邪剑的前宿主塞万提斯的女儿！伊萨贝拉因为瓦伦汀伯爵发狂而开始研究邪剑的事情，并逐渐接触到了邪剑的真相。伊萨贝拉因此发誓要破坏邪剑。她化名艾薇，开始学习炼金术，企图用炼金术制造出一件能够破坏邪剑的武器。就在艾薇始终找不到法门的时候，噩梦助了她一臂之力，帮她造出了变化莫测的机关蛇腹剑。艾薇并不知道噩梦正是邪剑的拥有者，于是决定帮助噩梦/西格飞实施返魂之术，"复活"他的父亲。但是邪剑真正的目的实际上将艾薇作为后备的容器，一旦西格飞被什么人打败，它好立刻找到新的宿主！而所谓的返魂之术，则是邪剑用来壮大自己力量的方法！

就这样，艾薇也加入了噩梦的破坏集团"黑色暴风"，在不知情的情况下成为了邪剑的帮凶！

在日本，取得了邪剑碎片回到国内的多喜开始研究将碎片与自己的爱刀"裂鬼丸"融合的办法。但是两者性质相反，根本无法融合。这时多喜想到了好友千惠父亲八兵卫托付给自己的妖刀"灭鬼丸"。灭鬼丸本是封魔众头目斗鬼从忍者万字一族手中夺取的妖刀。但是斗鬼自从得到灭鬼丸以后心性大变，于是八兵卫将妖刀偷出并隐姓埋名藏到了山中。多喜奉命追杀八兵卫和千惠寻找灭鬼丸，但是当她听说了妖刀的真相以后却决定帮助千惠父女。她布置了千惠父女被杀害的假象，一方面骗李龙去向御剑寻仇，一方面把斗鬼派来的杀手引向李龙。而她自己则偷偷藏起了灭鬼丸。

尝试将邪剑碎片和灭鬼丸融合的多喜很快获得了成功，但是为了抑制灭鬼丸的邪气多喜却耗尽了自己的力量。而此时斗鬼派来的刺客突然出现，企图夺走灭鬼丸。不知道灭鬼丸可怕之处的刺客大意地触摸了妖刀，结果右手受到了重创。多喜趁乱带着灭鬼丸逃离了追踪



▲《灵魂能力》时代在欧洲人气第一的圣战士索菲蒂亚。

刀魂剑魂 故事中的SOUL EDEG是刀魂，SOUL CALIBUR是剑魂，因此本系列第一作《SOUL EDGE》亦可翻译为《刀魂》，之后的《SOUL CALIBUR》亦可翻译为剑魂。如此说来，最新的《SOUL CALIBUR Ⅳ》实际上是《刀魂5》、《剑魂4》，但说是《刀魂4》的话就不对了。台湾地区采用的译名即为《剑魂4》。



范围。而此时她又听说西方出现了新的邪剑和狂战士的传说。为了同时消灭邪剑和妖刀，多喜决定再度西行，让两个不祥的武器互相冲击，把它们一起破坏掉。

此时的御剑已经回到日本。三年前他为了寻找最强之剑西行至大陆，可惜最终没能找到Soul Edge的线索。回国后他在御前试合中败给了种子岛铁炮，此后继续寻找战胜铁炮的最强武器，同时不断磨练自己的剑术，并学会了居合斩这种新的剑法。某日，他从南蛮人那里听说了持有无敌之剑的苍骑士噩梦的谣传。虽然他把噩梦的名字听错成了“内藤”(编注：日语中噩梦的发音和“内藤那家伙”比较接近)，但是他的新目标已经确定下来了——打败“内藤”，夺取最强之剑。

与御剑几乎同时出发去西方的，还有另外一个日本人。那就是万字一族的幸存者吉光。他所率领的万字一族因为不肯归顺织田信长而遭到灭族，只有他一人幸存了下来。他为了复仇，决定前往西方寻找最强的武器。然而，当他来到噩梦逞凶狂的欧洲时，他的心境却发生了一些变化：虽然报仇之心未灭，但是他意识到自己如果一味地追求复仇，那样与杀人魔王噩梦并无区别。从此，他挥舞起手中的名刀吉光，专为贫苦百姓做事，成为了一名义贼！

三年前被黄星京半路带回家的成美那，在经历了三年的艰苦修行后，突然得知父亲成汉明要给自己许配人家。无法忍受这件事情的成美那再度离家出走，而她的目标正是三年前没能找到的救国之剑。在西域，美那遇到了同样正在寻找Soul Edge的艾薇。不过美那对艾薇口中称救国之剑Soul Edge为邪剑这件事十分不悦，于是两人亮出兵刃打了起来。虽然成美那的成家大刀术已经小有一番造诣了，但是艾薇的蛇腹剑神出鬼没，令人难以抵挡。败于艾薇剑下的成美那遇到了孔秀强，这名出身于临胜寺的棍术达人看中了美那的精气神，把自己的棍术心得传给了美那。当美那的棍术略有小成后，孔秀强悄悄离开了她，东行来到朝鲜。他借机把美那的行踪告诉给了黄星京。而此时李舜臣察觉到老友成汉明的思女之心，再度委派黄星京去寻找救国之剑，实际上就是让他找回成美那。黄星京最后果然又一次把美那带回了朝鲜。

在雅典，索菲蒂亚与邻村的铁匠小伙子罗迪安相爱，即将步入婚姻的殿堂。此时赫斐斯托斯再次给予这虔诚的少女以神谕，告诉她邪剑即将再度出现。这一次，赫斐斯托斯赐予罗迪安以神圣的金属，由他亲自为未婚妻打造出全新的武器。神圣武器完成后，索菲蒂亚告别了未婚夫，向邪气的源头展开了旅行。但是索菲蒂亚并不知道，这一切都只是她今后将要面对的众多考验中的小小一步……


▲御剑永远都遇不到的“内藤”——噩梦。

五章 灵剑再现

邪种事件发生那一年，中国内陆的真行山临胜寺，在这里修行的武僧们因为邪种的影响而开始互相厮杀。拥有临胜寺三宝之一“灭法棍”的齐力克(又译：科里克)也因此在寺内大开杀戒。三宝之一“末法镜”的继承者柴香莲牺牲了自己的性命将末法镜佩戴在齐力克的身上，净化了邪种的邪气。苏醒过来的时候，齐力克发现自己被临胜寺的武术指导剑圣老人所救，但古刹临胜寺却已经不复存在了。

剑圣老人向齐力克传授了抑制体内邪气的法术，并把临胜寺棍法的最终奥义也传授给了他。三年之后，剑圣老人告诉齐力克，他最后的修行来了——齐力克必须西行，去寻找临胜寺惨剧的源头邪剑Soul Edge并将其彻底破坏，这样他体内的邪气才会完全净化掉！

齐力克从中国内陆经由印度从水路西行。在港口，他遇到了日本海盗真喜志的义兄喜屋武，两人一见如故。但是噩梦手下的阿斯塔罗斯突然出现，企图抢夺拥有邪气的灭法棍，双方难免一场恶斗。喜屋武为了保护齐力克受了重伤，外出回来的真喜志见此情形就要和阿斯塔罗斯拼命。不过阿斯塔罗斯似乎对真喜志的能力很在意，主动撤退了。在喜屋武的要求下，真喜志决定陪同齐力克一起去西方寻找抑制齐力克邪气的方法，同时他还决定杀死阿斯塔罗斯，为喜屋武和其他海盗兄弟报仇！

此时的明朝京城北京，神宗皇帝秘密派出一名叫作柴香华的少女开始搜索英雄之剑。同时，香华还接受了好友美美的委托，去寻找她三年前失踪的哥哥李龙。



说到这位柴香华，本是名将柴家的后人。她母亲柴香菲曾在临胜寺学习剑法，尽得了临胜寺剑术的真传。后来香菲与临胜寺僧人孔秀强情投意合，生下一女柴香莲。此事被寺院住持知道后，把香菲逐出了师门，罚孔秀强面壁思过，并将香莲收养在寺内。香菲心灰意冷决定回北京投靠本家。孔秀强得知这个消息后，深夜破山门去见香菲，并以一柄古剑当作来日再见的信物。香菲回京后，又生下第二个女儿，正是柴香华。而临胜寺发现孔秀强打出山门之后，更发现镇寺三宝之一的“护法剑”不知所踪，盗剑者定为孔秀强无疑。在四处搜索孔秀强不果的情况下，临胜寺派人前往北京——因为香菲正是孔秀强窝藏护法剑的最具嫌疑的对象。然而，香菲手中除了那柄古剑外别无他物！

香华从小在母亲的教导下学习剑法。十余岁时香菲辞世，那柄古剑成了香华惟一能够寄托哀思的器物。但是她并不知道，这柄剑其实正是护法剑！护法剑本来必须与灭法棍、末法镜一起才能发挥最强大的力量，制造这三宝的人为了防止它被坏人利用，制造它时用了特殊的法子，使得护法剑一旦与其他二


▲被香莲的生命联系到一起的两位战士——齐力克和香华，但他们一直不知道整个事情的真相。

时间段1 为方便玩家更好地理解游戏的故事，特按游戏将本文的内容进行简单说明。序章的内容是《灵魂能力Ⅳ》补充的，此前未出现过：一章、二章、三章的内容是《魂之利刃》的故事；四章、五章的内容是《灵魂能力》的故事。



▲DC版《灵魂能力》中的1P和2P香华。

宝孤立就会改变成其他形态。但是这一变化，除了盗剑的孔秀强外并无其他人知晓……

话说柴香华、齐力克与真喜志三人结伴而行，一路探查邪剑的情报，几经辛苦终于找到了噩梦的大本营奥斯特莱茵堡。这座昔日的名城如今已经沦为了魔物的巢穴，蜥蜴人和巨像兵的军团盘踞在城堡的各处。三人冲进城内，立刻遭到了大军的围攻。

与此同时，一直帮助噩梦进行返魂之术的艾薇终于无法忍受大屠杀的行为，决定离开噩梦和他的随从。然而，她的这一举动被阿斯塔罗斯发现。阿斯塔罗斯派出巨像兵想要阻止艾薇的逃脱，而他自己则前去阻挡香华等3人。好不容易战胜了巨像兵部队的艾薇又遇到了多喜，从多喜的口中，艾薇得知自己的蛇腹剑其实是借助邪剑的力量才诞生出来的，而自己本身更是邪剑前宿主塞万提斯的女儿。得知了真相的艾薇深受打击，而多喜则独自潜入了城中。

另一方面，真喜志看到阿斯塔罗斯正是仇人见面分外眼红。他独自挡下了阿斯塔罗斯和异形的敌人，让香华和齐力克进入城内去破坏邪剑。虽说阿斯塔罗斯是邪神借邪教信徒之手创造的产物，也算是神的眷属，但是真喜志对它的愤怒也已经超出了界限。在一番激战后，真喜志成功地破坏了阿斯塔罗斯的身体，阿斯塔罗斯也在最后一刻震碎了大地，把真喜志打落到了地下。战斗以两败俱伤而告终。

此时，香华与齐力克已经突破重围来到了噩梦和邪剑的面前。面对恐怖的邪剑，香华手中那柄母亲遗留下来的古剑突然放出了异样的光彩，显出了它真正的样貌——它正是临胜寺三宝之一的护法剑，也正是邪剑Soul Edge的克星灵剑Soul Calibur！香华的护法剑与齐力克的灭法棍、末法镜三宝重新结合在了一起，与噩梦手中的邪剑展开了恶斗。

两柄对极之剑迸射而出的不同性质的灵力互相碰撞，甚为激烈。从邪剑中出现的火焰般的邪气形成了极为不稳定的异空间。激战的最后，灵剑一举破坏了邪剑。噩梦带着被破坏的邪剑跌入了异空间中，而灵剑也跟随着邪剑进入异空间，并封闭了这个空间与人间的入口。随后，多喜和得知真相想要破坏邪剑的艾薇先后赶到战场，但是她们已经无法再看到进入异空间的邪剑和噩梦了。

在激战中，护法剑和末法镜的灵力保护了香华和齐力克，但是代价却是护法剑/灵剑的离去和末法镜的破坏。胜利之后，香华两人在城内到处寻找真喜志，却不见他的踪影，无奈之下只得返回东方。齐力克虽然失去了末法镜，但是通过这次旅行他已经掌握净化体内邪气的方法，虽然距离将邪气完全净化还需要很长时间，但是这已经代表他向成功迈出了第一步。香华回到北京后，因为没能带回“英雄之剑”而被神宗皇帝撤掉了亲卫队员的职位。柴家对此感到十分惋惜，但是香华却觉得这样倒更合适，因为她已经知道所谓的英雄之剑其实是吞噬灵魂的邪剑，不把它带回祖国才是更好的选择！

至于索菲蒂亚、御剑其他这些以邪剑为目标的人，因为邪剑被破坏而导致线索中断，纷纷返回了原籍。



▲真喜志和他的海盗集团。

六章 噩梦重现



当大家都以为邪剑已经被破坏的时候，新的异变已经悄悄开始了！

在西班牙那个废弃的港町，三年前已经被地狱业火烧成焦炭的尸体至今还没有化为飞灰。嵌在塞万提斯身体内的雌剑碎片随着噩梦手中的雄剑力量变强而日渐活性化，终于在某一天，邪剑的碎片重新把大海盗塞万提斯带回到了这个世界上。起先，他只是一具行尸走肉，但是最终塞万提斯还是找回了身为邪剑宿主时的全部记忆！他凭借着体内邪剑碎片的感应，搜索着其余的碎片以及与雌剑相对的雄剑，妄图再度掌控那个强大的力量。

就在塞万提斯即将接触到雄剑时，他感应到雄剑的气息再度分裂成了无数个碎块——此时正是邪剑被灵剑打入异空间之时。当他亲临战场的时候，现场的景象验证了他所感应到的事情。正当他在懊悔没能早点赶来夺取雄剑之时，残留在战场上的一些邪剑碎片融入了他的身体！塞万提斯惊觉：只要他能够找到其他邪剑的碎片，他将再一次获得完整的邪剑！发现了这一秘密的塞万提斯，于是开始四处寻找邪剑碎片的下落，同时不断猎杀强者以吞噬他们的灵魂。

就在塞万提斯欣喜不已的时候，他所觊觎的邪剑雄剑也重新出现了！

噩梦和邪剑被卷入异空间时，因为邪剑控制力的减弱，西格飞暂时恢复了自己身为人类的意识。在记忆的深处，他看到了自己亲手杀死父亲的那一幕。在他被这个悲剧的记忆所折磨的时候，他与那不断剥离出碎片的邪剑一起通过异空间传送到了一个陌生的地方。意识到邪剑的恐怖之处后，西格飞决定不再让别人接触到这柄可怕的剑，于是他展开了艰苦的旅程。

但是，邪剑的力量实在过于强大了。虽然遭到了重创，邪剑却依然逐渐在侵蚀着西格飞的灵魂。每当西格飞睡着的时候，邪剑的意志就会控制他的身体，把他变成那个杀人的魔头“噩梦”。虽然每次西格飞醒来的时候都会因为噩梦所犯下的罪行而痛哭不已，但是他根本没有力量阻止这一切的发生。

四年时间过去了，噩梦与西格飞之间的平衡已经彻底打破了。现在占据主导地位的是噩梦，西格飞的人性只是偶尔闪烁一下光辉，却永远也无法从他自己的噩梦中苏醒过来。而那柄邪剑雄剑，在经过四年的休养生息后，终于逐渐回到了自己最巅峰的状态。

配带着邪剑的苍骑士噩梦，重新回到了四年前自己战败的那座古堡里。他在等待，等待觊觎邪剑的人和想要消灭邪剑的人自己送上门来。那个时候，他将化身成真正的噩梦，将这些人一一吞噬，把他们的灵魂变成自己手中剑最好的食粮！



■系列的悲剧人物——艾薇，其人气和实力也是一等一的。

时间段2 六章、七章的内容是《灵魂能力Ⅱ》的故事；八章、九章的内容是《灵魂能力Ⅲ》的故事；终章则是《灵魂能力Ⅳ》的故事。《灵魂能力Ⅳ》的片头交代的就是英雄王错手杀死自己的儿子、发誓铸造灵剑的故事。

七章 疯狂贵族

从噩梦再度出现往前追溯7年，那正是西格飞初次握住邪剑引发邪种事件的日子。

当时在法国，有一个年轻有为的贵族，名叫拉斐尔·索莱尔。他聪明冷静，擅长医学和击剑术。然而，作为贵族，他为人处事的方式却招来了很多政敌。当邪种祸乱世间时，索莱尔家支持的一位高级贵族因为受到邪种影响而袭击了拉斐尔。拉斐尔出于自卫杀死了这名贵族。岂知此举惹下了祸端。为求自保，族人出卖了拉斐尔。无奈之下，拉斐尔孤身逃入了贫民窟。眼看追兵就要来到的时候，卖花少女艾咪救下了拉斐尔。

从来只靠自己而活的拉斐尔有生以来第一次得到了别人的帮助，因为族人背叛而失意的拉斐尔心中仿佛燃起了新的火种，对他来说艾咪从此成为了一个特别的存在！为了让艾咪过上更加舒适的生活，拉斐尔带着她离开了贫民窟，来到了一个没有战乱的地方都市。拉斐尔凭借自己的聪明才智接近了当地的一名富豪，暗中将他毒死，并以"主人外出旅行"的假情报传播在外，自己则乘机夺取了资产家的全部家产。

拉斐尔一边用别人的财产供养着艾咪，一边研究着社会的情况。他从资本家的藏书中得知了邪种的事情，进而了解了邪剑Soul Edge的情况。于是，拉斐尔构思了这样一幕情景：他找到邪剑并把它交给那些贪得无厌的贵族们，这样一来贵族们就会为了争夺邪剑而相互厮杀，最终走向自我灭亡的道路。没有了腐败的贵族，这世界上就再也不会有灾难了，艾咪就可以在和平的世界里生活下去了！



▲拉斐尔虽然在剧情里有着重要地位，但是其实力一直没有强过……



▲4代官方放出的搞笑壁纸，宣传新服装下载的内容。

思考方式已经陷入极端的拉斐尔丝毫没有觉得自己的计划有多么疯狂，为此他独自一人来到了噩梦所在的奥斯特莱茵堡。然而，拉斐尔从根本上低估了邪剑的力量，也低估了令欧洲人闻风丧胆的苍骑士噩梦的战斗能力！奥斯特莱茵堡钟楼一战，以拉斐尔惨败而告终。

当噩梦举起手中异形的大剑向他砍出最后一剑的时候，本来气息纷乱、完全用不上力的他突然想起来远在法国的艾咪。那一瞬间，矜持、愤怒让他精神之火发出了异样的光彩。他不顾身体的疼痛，用尽最后的力量刺出一剑，贯穿了邪剑正中的魔眼。而他自己也随后失去了意识。

当拉斐尔从昏迷中醒过来的时候，苍骑士已经不见了踪影。他拖着重伤的身体回到了法国，在艾咪的照顾下好不容易才从死亡的边缘捡回了一条命。但是他并不知道，在于噩梦的战斗中，他的身体已经被邪剑的邪气恶魔化了。而照顾他多日的艾咪也因为接触了沾染了邪气的血液也变得异于常人。他们的肌肤开始变得苍白，白天的时候精神涣散，一旦到了晚上就不自觉地涌出对鲜血的渴望。周围的百姓逐渐注意到了拉斐尔异常的举止，认为他们感染什么流行病，将他们驱逐出了资本家的住所。

虽然很想对这些愚民进行复仇，但是为了保护好艾咪，拉斐尔选择了避世。他带着艾咪来到了东欧，趁着这里战乱频仍之时，在深山之中的一座废城里过起了与世隔绝的生活……

八章 灵魂之拥

就在拉斐尔用剑贯穿邪剑魔眼的一瞬间，噩梦体内的另一个意志崛起了！西格飞，那残存的下来的钢铁意志在邪剑混乱的思念中定立不动，在经历漫长的等待后终于再一次夺回了身体的主导权！

充满邪气的苍骑士铠从他身上一片片剥落，血红的双眼瞬间恢复了白皙，点起了人性之光，异形的右手也恢复成了坚定的拳头。就在西格飞还没能完全掌握状况的时候，一柄宝剑伴随着光芒出现在了他的面前。那正是四年前跟随邪剑进入异空间封印邪气却反被邪气控制的灵剑Soul Calibur！西格飞下意识地伸出手去握住灵剑，然后将它高高举起，狠狠地刺向邪剑中核那诡异的魔眼……

两股强大的力量再一次激烈的碰撞，然而这一次邪剑并没有被彻底破坏。虽然邪剑的力量随后迅速地衰减至无的状态，但是灵剑也就此保持沉默的状态，再也没散发出灵气。双极互相环抱，仿佛一对雕像。但是西格飞知道，这样并不是最终的解决之道。他带着灵剑和邪剑，离开了奥斯特莱茵堡，去寻找那彻底破坏邪剑的方法。

就在西格飞里开奥斯特莱茵堡之后，一个手持巨型镰刀的男人来到了战场之上。这个叫作扎萨拉梅尔的男人使用秘术将四散在奥斯特莱茵堡各处的邪气重新拢聚在一起，并封印到了西格飞留下的铠甲之中。于是，全新的苍骑士诞生了！这一次，苍骑士不再是被邪剑附体的悲剧青年，而是邪剑自我意志化身而成的噩梦！

获得了独立形体的噩梦与慕名而来的少女刺客缇拉一起，开始四处虐杀并寻找邪剑碎片。为此，缇拉引诱了众多携带有邪剑碎片的强者来到奥斯特莱茵堡，让噩梦把他们当作增强自己的力量的粮食。但是，他们并不知道，这一切都在扎萨拉梅尔的算计之中。

虽然现在灵剑和邪剑都处于沉默的状态中，但是扎萨拉梅尔知道，只要让与邪剑相关的噩梦不断提升力量，邪剑终有一天会重新苏醒过来。而随着邪剑的复苏，灵剑也会再度获得力量。当双极之剑以最巅峰的状态互相冲击时，扎萨拉梅尔自己的愿望就能够达成了……

■由3代的三位新人领衔的全家福。



九章 双极之剑

很久以前，当守剑一族隐居世外时，他们定下了一个规矩：灵剑只能由守剑一族所选定的勇者使用，自己的族人绝对不能接触这柄宝剑。不知过了多少代后，守剑一族后来出现了一个文武双全的奇才。这名奇才不满族人不得使用灵剑的规矩，想要夺取灵剑。然而，他的计划被族人发现，族人因此废掉了他的武功并把他逐出了一族隐居之地。

这名奇才转而学习各种秘术，在漫长的修行之后，他竟然学会了转生之术，拥有了永存不灭的精神！然而，“转生”并非“永生”。奇才学会此术之后再也无法逃脱轮回，每当他的一个生命走到尽头的时候，他必须忍受死亡的痛苦才能重新回到人间。为了让自己摆脱这不死的诅咒，他想到了让灵剑和邪剑交战从而引起力量爆发的方法。他认为，只有这样强大的力量才能让自己解脱出来！而这个奇才的名字就是扎萨拉梅尔。

在扎萨拉梅尔的精心布置下，携带着灵剑与邪剑的西格飞与噩梦在与世隔绝的绝境之大圣堂相遇了。就在西格飞和噩梦展开战斗的同时，扎萨拉梅尔在暗中开始实行他蓄谋已久的秘术。秘术强制性地激发了双剑的力量，邪剑和灵剑双双从魂之拥的状态下苏醒过来。邪气和灵气在空中激烈的碰撞，邪剑回到了自己的半身——噩梦的手中，而灵剑则回到了西格飞的手中。而扎萨拉梅尔则被双剑奔流不息的力量带到了无尽的虚空之中——那一瞬间，他看到邪剑血腥的过去，也看到灵剑诞生的秘密，甚至看到了遥远未来的景象……





▲▼不得不说，想到加入《星球大战》角色的人是个天才。大部分人最多也就能想到奎托斯、隼龙这种角色了。

然而，战斗并没有随着扎萨拉梅尔的消失而终结。西格飞与噩梦手持宝剑不停地砍向对方，被秘术催谷的双剑之力依然在无尽地膨胀。巨大的力量摧毁了绝境之大圣堂，也摧毁了各自主人的身体。西格飞和灵剑、噩梦和邪剑双双坠入了歪曲的空间之中。

噩梦的铠甲之中的邪气将它带回了奥斯特莱茵堡。虽然铠甲在双剑之力的漩涡中已经破烂不堪，但是邪剑却依然存在。获得了最强大力量的邪剑向世界各地残留的碎片发出了共鸣，将所有碎片、包括塞万提斯所拥有的雌剑在内统统召唤到了身边。经过几十年的时间之后，邪剑Soul Edge终于又重新合为了一体。

而西格飞，身为人类的他早已在绝境大圣堂被强大的力量所伤，理应死去了。但是想要消灭邪剑的强烈愿望触动了灵剑的意志，灵剑的力量也因此进一步高涨，进化成了巨大的结晶块。而西格飞本来已经被撕裂的身体也包裹在结晶之中。等待他的最后命运，就是消灭邪剑，然后自己也一起灰飞烟灭……

终章 天魔巨星

在扎萨拉梅尔被双剑之力吞噬的那一瞬间，他所看到的灵剑诞生的秘密，以及传说中的那个人物，终于突破封印重新来到了这个世界上！

在灵剑诞生的传说里，英雄王牺牲了自己的性命而创造出了灵剑Soul Calibur。然而真正的历史却并非如此！英雄王为了打造出灵剑，将实行仪式的地点选择在了“光荣之塔”。这里曾是他安放邪剑的场所，也是他亲手杀死自己儿子的地方。在这里，他以自己全部的力量以及自己的生命为赌注，发誓要完成邪剑碎片的净化仪式。

然而，在仪式结束之时，人们在崩坏的塔底找到了英雄王用尽了力量的身体，以及另外一把酷似邪剑的武器——英雄王创造灵剑的努力最终还是失败了！

但是，早有人预见到了这个结果！那就是传授英雄王以智慧的贤者。在战乱中诞生的英雄王，他只是一名充满了野心的战士——他比谁都要强，任何事情也无法动摇他的决心，他只有一个目标，那就是成为立于世界最顶端的人！这是纯粹的野心。这不是恶——因为这个野心创造出了和平这样的结果！但是，这也绝对不是善！

看穿了这一切的贤者，把英雄王这个人类的灵魂转移到了新诞生的幼剑之上。拥有无比坚韧的精神力以及强烈的对力量的渴望，如果这柄剑被精神脆弱的人得到的话，其危险性说不定比邪剑更加可怕！但是这柄蕴藏着无尽之力的幼剑刚刚诞生，尚未被邪气侵蚀，还不是什么危险的存在。而且要想破坏邪剑，它也是绝对必要的武器！在反复的犹豫之后，贤者下定决心，要继承英雄王的遗志完成灵剑Soul Calibur！

贤者以及英雄王的少数亲信在光荣之塔的塔底开始了培育灵剑的工作。他们制造了另外两间宝具：能够吸收一切力量来提高灵剑之力的棍，以及能够净化邪气保持灵剑纯洁的镜。经过漫长的岁月，幼剑终于逐渐到达了能够被称为“灵剑”的地步，但是它的力量还非常微弱。为了在看不到尽头的未来中更好地保护灵剑，也为了防止剑中封印着的英雄王之魂被解放出来，贤者们将灵剑带出了光荣之塔。他们隐居到与世隔绝的地方，化身为守剑一族将灵剑的秘密作为禁忌世代传承下去，并定下了族人不得使用灵剑的规矩，怕的就是与英雄王渊源过深而无端解除了封印。

随着时间的流逝，英雄王创造的帝国早已经消失在了历史的车轮下，守剑一族也不知去向。灵剑及其他两个宝具被剑圣老人带到了遥远东方的古刹临胜寺，作为镇寺三宝而继续传承着。这近乎永久的时间里，英雄王的灵魂都沉睡在灵剑的深处。历史上灵剑与邪剑的数度交锋也未能将他唤醒。

然而，在灵剑与邪剑形成灵魂之拥时，英雄王的意识就开始觉醒了。邪剑的心相世界中无限的乱世刺激了被守剑一族所封印的记忆。随后，在绝境之大圣堂，当双极之剑互相以最大力量冲击时，英雄王的灵魂也被那巨大的余波弹出了灵剑的剑体。对力量渴求的本能让英雄王甫一觉醒便在力的乱流中夺取了灵剑与邪剑的部分灵力。这一部分灵力让他找到了通向现实世界的入口……

在奥斯特莱茵堡附近，英雄王凭借强大的力量，按照他记忆深处的“光荣之塔”凭空造起了一座“追忆之塔”。在这塔的顶端，他终于重新回到了人世。但是这样的复活是不完全的，构成他的肉体的材料不是人类的血肉，而是强大的思念力。随着维持这座塔和躯体的力量不断消耗，英雄王必将再度如同海市蜃楼般地消失。为此，他必须获得更加强大的力量！

在追忆之塔的顶端，英雄王的意志盼望着灵剑和邪剑的再度对决，期待着得到这两把超越极限的神剑。这意志立刻引起了灵剑以及邪剑之间的强烈共鸣。那无敌的压迫感确切地传递给了双极之剑，也传递给了它们的主人，传递到了所有追求力量的人那里！

“来吧！到朕这儿来！向朕展示汝等之力吧！朕之名号为英雄王阿尔戈！”

无数的强者纷纷涌向追忆之塔。无论最后登顶的人是谁，毫无疑问他将是无双的武士！而这无双的武士所要面对的，正是这从太古时代苏醒过来的天魔巨星！

剑与魂的传说至此暂告一段落。

究竟邪剑和灵剑的结局如何？究竟英雄王的下场如何？现如今没有人能够说个明白。

也许，在不久的将来，会有历史的传承者来诉说一二……



乱入角色 从《灵魂能力Ⅱ》开始，系列开始引入一些奇怪的角色。2代有三岛平八、林克和再生侠，3代有一堆架空人物，4代则是来自《星球大战》的那3名角色。Namco细心地为这些角色设计了详细的故事，不过对于大部分玩家来说，这些角色都可以视为走过场的，没必要去过多地了解他们的故事。

网络·游戏

——新时代游戏入手计划



对现代都市人来说，“快节奏”永远都存在于我们生活的每个角落，而方便快捷的网络不但能让我们第一时间得知游戏各方面的咨询，随着主机次世代的来临，家用机游戏也不再仅仅局限于买张游戏盘，放入机器中独自享受，获得游戏的方式也开始慢慢向网络延伸，让更多的玩家足不出户就能玩到最新的游戏。本次的特别企划我们特地从玩家的真实生活中选择了几则与网络和游戏相关的有趣故事，并希望通过后面通俗易懂的讲解让玩家了解目前主流机种获得最新游戏的方法，以及玩家在自己游戏生活中的可行性，当然最后要强调的：以下的故事情节为了娱乐效果可能有所夸大，如有雷同，纯属巧合(笑)。

策划 晴天&多边形 美编 NINA

等待的烦恼

文：Solowing

烈日当头，我骑着一辆已经快散架的“永久牌二六”女式车在这个小城市街道上的人流中穿梭着，眼前的空气因为温度太高仿佛已经有些扭曲，就像《动物世界》里拍摄非洲的景象时一般。我将车停在路边的小店旁，进去要了一瓶冰冻可乐，边喝边想：“要是下一家再没有，就不能怪我不仁义了！”，但或许是因为一时心急，我竟情不自禁地喊了出来，反而吓了小卖店老板一跳，之后为了掩饰自己的失态，我赶忙付了饮料钱，出门骑上车向这个小城市仅有的几家游戏店中的一家奔去。

事情的原委是这样的：我叫SQ，京城人士，职业则是学生，同时也是一家电视游戏杂志的攻略撰稿人。时值暑假，由于有将近两个月的空闲，本人便回到了爷爷奶奶所居住的小城市去看望二老并陪二老住一段时间。而又因为期间可支配的空闲时间比较多，本人便从了杂志编辑的“威逼”，接下了暑假期间一个PS2平台新作的攻略，也好挣点稿费来改善下生活。可万万没有想到，在一切完美的表象下却存在着关键步骤的失算——我高估了这个小城市的电视游戏发展程度。这是我今天下午在几乎逛遍了这个城市的游戏店后得到的结论，没想到在PS3都已经在全球卖出1000万台的今天，这个座落于京城西南方300多公里外的小城市里连PS2都没有普及……

“你说的那是什么游戏？没听说过。”在听到老板这样的回答后，我彻底放弃了希望。满身大汗的我，走入路边的一家网吧，登陆QQ。

“呃，小编大人，实在是对不起啊，我几乎跑遍了这个地方所有的游戏店，但看来短期内是不可能买到游戏的盘了，您看……”

“你为什么不去下载呢？”

我虎躯一震，大腿上被自己拍了一个红红的掌印……

国内的现状

由于国内游戏市场的特殊性，现在很多家用机玩家都保持着在电玩店直接购买现成盗版盘的习惯，这种获得游戏的方式，从时效性的角度来讲，对于南部沿海地区的玩家比较有优势，但身处内陆地区的玩家，往往就会因为中途运输等诸多环节而大大延长获得游戏的时间。所以要解决上面这位撰稿人所遇到的问题，从网络下载游戏镜像自己刻录成游戏光盘的做法无疑是最佳的选择，惟一需要额外支出的只是一次性投资购买一台DVD刻录机而已，而且随着近几年网络普及率的上升，这种做法已经慢慢成为了家用机玩家获得游戏的主流方式。

刻录光盘的选择

虽然市面上的刻录机品牌多种多样，但只要选择大品牌(例如三星、先锋、明基等)的刻录机一般都不会存在质量的问题，而实际影响最后刻录成品的，也主要是刻录光盘的质量。玩家在选购时，一定要优先考虑一次性刻录光盘(R)，而非可以反复擦写的刻录光盘(RW)，以保证游戏数据的完整性和可读性，接着可以先从价格上来初步判断光盘的优劣，如果不是大批量购买的话，一张DVD(D5)刻录盘的价格通常都在2.0～2.5元之间；另外玩家可以将光盘的光面(没有图案的一面)在光源下仔细观察，看上面的纹路是否分布均匀，如果出现不规



则的情况，还是不要考虑这种光盘比较好。最后顺便提一下"DVD-R"和"DVD+R"的区别：其实它们只是采用不同生产规格的DVD刻录光盘，在储存容量上没有任何差别，由于"DVD-R"诞生的时间较早，且设计之初就是以适合"影音娱乐"为标准制造，所以此类光盘在能够播放DVD光盘的设备上兼容性较好；"DVD+R"则出现得晚一些，且设计之初是以适合"文件存储"为标准制造，如果要刻录游戏光盘，自然是优先选择这类刻录光盘了。

刻录软件简单教学



准备好刻录光盘后，接下来就是使用刻录软件来完成游戏盘的刻录过程了。Nero Burning ROM和Alcohol 120%是在玩家中比较受欢迎的两款刻录软件，由于它们的操作都大同小异，所以我们就以"Nero Burning ROM"为例来为大家简单讲解具体的刻录过程：

①运行"Nero Burning ROM"打开程序的主界面，依次选择"刻录器"→"刻录映像文件"→"下载的镜像文件"。

②将上方的"结束光盘"前打勾，最后确定"写入速度"开始刻录(不超过4x为宜)，另外刻录过程需要占用电脑的大量内存，最好把其他不相关的程序都关闭，不然会出现缓存不足，无法写入光盘的错误。

特别提示

虽然以上介绍的方法也适用于刻录一些D9容量的游戏光盘，但由于刻录D9光盘对刻录光驱和光盘的质量都有比较严格的要求，甚至对于某些游戏还需要选择特定的数据区间来进行刻录，所以对于普通玩家来说可行性比较低，在这里就不再赘述了。

综合评价

优 适用于拥有PS2和Wii的玩家；刻录游戏光盘的成本要低于直接购买电玩店的盗版；刻录的游戏光盘质量比直接购买的盗版更有保证。

劣 由于下载游戏镜像需要网络的支持，所以网速过慢的话，有可能出现还没下载完游戏就已经可以买到盗版的情况，具体的取舍需要看玩家自己的选择。

不是一个人在战斗

文：真红

白天，刘超是一个再普通不过的公司职员，老板召之即来，挥之即走。

晚上，刘超是一名枪法如神、杀敌无数的战士，他受人敬仰，人们无不以和他同队而感到庆幸。

刘超常说，《使命召唤4 现代战争》(以下简称《COD4》)是他买得最值的一张游戏。当初他就是因为在朋友家玩过这个游戏后才决心进入次时代，不过他的公司业绩一般，他在公司也只是一个小人物，因此能用在游戏上的预算不多。本来他的首选是X360，但在他听说X360盗版上网会被BAN、而PS3网战不用付费之后，刘超便倒向了PS3的怀抱。

《COD4》曾经是刘超惟一的一款PS3游戏——因为他当时没钱买别的游戏。他天天苦练，渐渐打出了名气，后来通过朋友进入了国内最大的PS3战队LU。他很快就以其超快的反应、绝准的枪法成为LU战队的个中翘楚。因为有了点虚名，刘超花在游戏上的时间也越来越多，于是技术越来越精湛，也认识了更多志同道合的战友。每天晚上开着QQ一边聊，一边战，成了刘超的必修课。

一天晚上，刘超在战队群里看到这样一条消息：《COD4》要出新地图了！这条消息让刘超和他的战友们欣喜若狂——原本的16张地图已经早就被他们摸得滚瓜烂熟了。不过狂喜之下也有人询问：新地图会付费吗？如果要付费，怎么付？这也是刘超想问的。这样在疑问中，《COD4》的新地图推出了，只能在美服花10美元购买。

刘超和群里的大部分人一样，没有在美服消费的途径，他像疯了似地见人就问：有没有办法？这时群里有人告诉他："一起来合购吧，我这里还有一个名额。"合购？这对刘超来说是个新鲜事儿。人家告诉他，一个PS3游戏，可以给5个人用。他按照人家说的方法，恢复账号、重新下载，果然下到了新地图包。安装完毕后，他随手把人家给的下载用账户删除了，之后登入自己的账户，准备大干一场。但是屏幕上却提示下载的新地图包有问题，不能游戏。

刘超又一次像疯了似的求解，和他一起的战友绝大部分都是合购的，但没人遇到过他的情况。看到战队的顶尖高手遇到了问题，很多战友都放下手柄来帮他分析。卖家此时已经下了线，有人怀疑是卖家搞鬼，专门托认识的人找到卖家要他上来说明问题，但卖家也不知道是什么原因。这样折腾了大半夜，终于找到了问题所在：原来下载用的账户是不能删除的。

刘超闹了一个大笑话，浪费了战友们一两个小时的时间，这时他才想起来：原来钱还没给卖家。他发了条消息给卖家：70块钱什么时候给你？卖家的回答是：给14就行了，5人一起出钱。刘超这才反应过来：原来5人合购可以用二折价格买游戏！

《COD4》的故事仍在继续，不过刘超眼前出现了一个崭新的天地。《GT赛车5 序章版》，60块钱就能搞定；《战鹰》，也是60块钱；还有PSN上那么多许许多多的游戏，居然只要十块钱多一点就能拿到完全版！这个价格只是他一顿饭钱啊，刘超突然发现，原来没有盗版的PS3并不是高不可攀的。

如今的刘超，机器里已经装了将近二十个游戏，这些游戏基本上都是用二折买回来的。他在群里结识了一帮朋友，遇到感兴趣的游戏就一起出手，不光是原创游戏，有时也会集体买个PS游戏回来怀旧。偶尔有几个偏门游戏，实在凑不齐五个人，有三四个人也将就了。当刘超兴致勃勃地要给我们展示他在《四季庭》里的成就时，我问他如果他机器上的账户数量达到上限6个之后怎么办。刘超显然是头次听说这个规定，不禁呆了一下，不过他很快就笑道："那我就把老的账户送给其他人吧，就当是花钱租着玩了这么久，也值了。"

网购的好处

自从家用主机进入次世代后，下载游戏也成为了官方认可的一种游戏购买的方式，这样做不但降低了游戏厂商发行游戏的成本，也避免了某些热门游戏出现卖断货的现象，尤其是对于游戏销售渠道相对复杂的国内市场来说，利用各主机的专用网络登陆官方服务器，下载卖场中的游戏的确是省时省力的好办法。PS3的专用网络是PSN，根据你注册的服务器不同，所能下载的游戏也会存在一定差别，其中不但有为PS3量身定做的原创游戏，也有一些多年前老机种上的经典游戏。



二折下载大法

为防止玩家在下载完付费游戏后错手将游戏删除，PS3和X360都允许玩家无限次重复下载已经购买过的游戏，但和X360不同的是，PS3的系统规定同一个账号最多可以在5台PS3上启用，也就是说属于该账号的下载游戏最多可以在5台PS3上运行，如果某个玩家将把自己的账号分给其他4个玩家使用，那么购买时产生的费用就可以5个人来均摊了。虽然使用这个方法有钻漏洞的嫌疑，不过对于暂时无法负担正版游戏费用的玩家来说，经济划算的下载方案还是拥有足够的吸引力，还不赶快来一起看看具体的实施方法？

Step1

玩家A用自己的账号购买游戏，之后把自己账号的用户名和密码告诉另外4名玩家B、C、D、E。

Step2

B在自己的PS3上新建一个用户，选择“注册PLAYSTATION Network”和“否、我将使用已有的账号”，最后输入A账号的用户名和密码将A账号成功导入B的PS3。

Step3

登录这个账户依次进入“账号管理”→“交易管理”→“查看下载列表”，接着B会看到A账号下载过的游戏都显示在这里，之后根据需要选择再次下载的项目即可。

Step4

下载完成后，B的PS3登陆任意一个用户都可以运行这个游戏，而另外的C、D、E三人按照上述方法再做一遍即可。

分享的注意事项

①使用PS3购买下载游戏都可以通过信用卡来支付，而且根据系统默认的设置，一旦你在卖场中使用过信用卡，那么该信用卡的信息就会自动和当前的账户进行关联，所以A玩家在将自己的账户告知其他人之前，最好登陆“PLAYSTATION NETWORK”依次选择“账号管理”→“编辑账单信息”→“删除账号中的账单信息”来删除信用卡资料。当然为了进一步加强自己账号的安全性，你也可以选择在分享下载游戏后更改当前账户的登陆密码。

②B、C、D、E下载完游戏后如果把A的账户删除，那么下载的游戏就不能再在PS3上运行(有小部分游戏除外)，此时必须在恢复账户后重新下载才行。

分享者速配

对于不能在身边找到分享游戏的玩家，目前很多购物网站(例如淘宝)也提供了合购游戏的交易平台，你可以在搜索商品栏中输入“PSN”来找到满足自己需要的合购项目，但是在成交前千万不要忘记针对上面的注意事项询问卖家相关情况。



综合评价

优 适用于没有信用卡的国内玩家；除了对应完整游戏外，游戏的追加下载内容也可以使用这个方法；以往受信用卡支付限制的美国服务器也可以用这个方法找到美国的玩家帮忙分享；对于既有光盘版又有下载版的游戏来说(例如《死魂曲 新生》)，至少可以节省200元。

劣 一台PS3最多只能建立16个用户，如果找不到几个志同道合的朋友使用几个相对固定的账号，长此以往可能会对今后购买游戏造成困难；在购物网站进行网络交易存在一定风险，事先一定要对卖家的信用度进行评估。

强大的PS模拟器

文：黑熊精

前一阵子和朋友在网上聊天，聊得兴起就开始围绕着目前市面上哪台主机可以玩到的游戏最多这个问题纠结起来。我的观点是PS2，作为仍处在战斗第一线的主机，PS2的年龄算是最长，虽说现在已经开始显出老态，但是这些年来手底下积攒起来的货自然不少，瘦死的骆驼比马大，人家后院的存粮多。而朋友那边打出的答案却让我笑了，“PSP”，怎么也不会轮到它呀，论销量论资历PSP怎么也比不上征战沙场多年的老大哥呀。正当我准备把自己的观点送给他，然后庆祝自己的胜利时，屏幕上出现的朋友的回复让我无话可说。“模拟器呀，哥们儿，模拟器！”我怎么把这个茬给忘了，GBA、FC、MD、SFC、街机等，PSP应该是目前拥有最多模拟器的机种(当然要把PC除去)，面对着过去机种上浩瀚的ROM，PS3、X360以及NDS们怕是如何也比不上了。虽说目前有些模拟器还有很多游戏无法运行，但是绝大部分的游戏都可以让我们重新找回过去的那份感动。其中最完美的就数官方的PS模拟器了，我承认自从PSP固件更新到支持PS模拟之后，确实拿着PSP补了当年落下的不少“功课”……此时一声清脆的提示声提醒了我，《FF Ⅸ》中文版已经下载完毕，于是便转身拿出自己的PSP和USB连接线，然后给朋友发送了一个再见的表情。

官方专用软件

就像上面这个玩家提到的一样，自从PSP能够模拟PS游戏后，国内的确是掀起了不小的风潮，一时间翻出“压箱货”，自己转换镜像文件的做法，以及网络上频频出现这类共享的下载贴，都在告诉我们“能在PSP上玩到PS游戏是多么幸福的一件事情”。不过之后出现在部分玩家中的系统无法兼容、模拟PS游戏出现花屏、死机的现象引起了所有PSP玩家的警觉，如何能在PSP上更完美地运行PS游戏也成为了PSP玩家热衷于讨论的一个问题。其实对于有线上网的玩家，只要在电脑上安装官方专用的下载软件，在成功付费并下载PS游戏后，通过一根USB线就能完成游戏数据到PSP的传输，轻松在PSP上体验到官方提供的PS游戏。当然这个功能的另一个好处就是在PS3上同样适用，惟一不同的是PS3上并不需要安装特定的下载软件，利用系统自带的下载功能下载游戏后就可以在PS3和PSP上运行PS游戏了。



下载软件使用说明

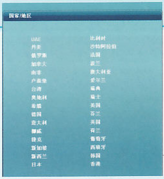
进入官方网站(http://asia.playstation.com)选择“香港”(Hong Kong)分站，点击上方的“PLAYSTATION Network”打开卖场页面，接着再选择“PLAYSTATION Store on PC”，点击左下方的“PLAYSTATION Network DOENLOADER”图标获取专用下载软件的下载链接和使用说明，成功在电脑上安装软件后就可以正式开始购买并下载PS游戏了。



综合评价

优 不需要无线网络的复杂设置，一台可以上网的台式电脑就可以完成游戏的购买和下载。

劣 对网速的要求较高；官方提供的PS游戏有限。



Step1

进入官方网站的卖场页面，点击左下方的“PLAYSTATION Network Sign-in”图标打开登录界面，此时需要注意这里输入的账号和玩家在PS3上注册的是通用的，也就是说，你无论在PS3上注册了哪个服务器账号，在这里都可以成功登录并自动登陆对应的服务器。

Step2

进入自己想购买游戏的服务器(这里以港服为例)，选择左侧的“经典游戏区”或“游戏综合区”会看到有PSP标记或PS封面的商品。

Step3

选择自己想下载的游戏并支付成功后，确保自己的PSP和电脑已经使用USB线进行连接，并且PSP已经在XMB界面设定为“USB连接”。

Step4

点击网页上的“下载”按钮开始下载游戏，如果中途弹出提示信息需要玩家选择打开文件的应用程序，选择“PLAYSTATION Network DOENLOADER”后等待游戏下载完成即可。

游戏文化 特别企划

软饭的小小心愿

文：最终幻想

无尽之梦是一个彻头彻尾的软饭。

他也说不上来是为什么会喜欢上Xbox那个大黑盒子的，他只知道当他第一次拿起《光环》的时候，他认为自己的游戏人生就开始和微软绑在了一起。由于家境还算宽松，所以他从Xbox时代开始，就坚持支持正版。其实，更重要的是，自从他进入Xbox LIVE联网时代后，就不得不支持正版了——Xbox改机会被BAN，这和后来X360对付改机的政策一模一样。

他拥有不少Xbox上的稀罕物，比如摄像头和麦克风，还有《铁骑》和《铁骑大战》那两个硕大的操作台，他认为没有这些东西，很难称得上是一个软饭。

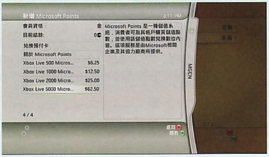
进入X360时代后，他继续乐于当一个软饭，因为这个时代的Xbox LIVE服务更方便，更强大，更丰富——当然，随之带来的就是开销也增大了：一年三百元的会员费，还有购物用的微软点数，更多的是无穷无尽的下载内容。不过倒不是花不起这钱，最麻烦的是，由于国内的信用卡没法直接在LIVE上使用，他总是每次托国外的朋友帮忙代购微软点数，“不知道什么时候能办一张美国信用卡”是他最近经常念叨的。另外，下载内容的IP限制与游戏的分区限制也让他对某些心仪的内容垂涎不已，比如只要1200点的《光环》一代。

不过最近他遇到了一点麻烦，而且是不小的麻烦——他的X360三红了。他深知这一天迟早要到来，面对现实也只能无奈，这让他一度差点放弃了游戏。不过新版的机器提高了生产工艺，早已按耐不住的他购入了新的主机，目前看来一切都好，除了因为下载内容与账户和主机绑定的限制令他不得不每次都保持在线的状态才能进行游戏。不过很快微软就提供了转移账户权限的方法，虽然每年只能使用一次，但对他来说已经足够了。

无尽之梦继续快乐地做着软饭，他惟一的祈祷是机器不要再三红了……

网购前的准备

在三大次世代平台的网络服务中，登场最早的Xbox LIVE目前无疑是服务最完善、内容最丰富、质量最稳定的。Xbox LIVE的服务采用会员制，并且有金银会员之分，其中银会员是免费的，金会员则需要每年缴纳约合人民币350元左右的会费，这两种会员的主要区别是只有金会员才能享受到网络对战的服务，而且某些下载内容还会提前对金会员开放。针对这位玩家遇到的情况，我们可以先来了解一下购买Xbox LIVE收费下载内容所需要的Microsoft Points(微软点数，简称MSP)。获得MSP的主要方式分为两种：一种是通过信用卡直接购买，不过由于目前微软对信用卡进行了区域限制，国内的信用卡基本上无法在LIVE直接购买任何区域的MSP(无论你的账号是美服、欧服、日服还是港服)，所以国内玩家想购买MSP，只有采用第二种方式，购买MSP充值卡。



充值卡导购指南

购买充值卡相对于信用卡支付来说，获得的途径就比较多了，除了你可以自己出国买或者要求海外朋友帮忙代购外，去国内的购物网站进行交易也是比较方便省事的办法，惟一需要注意的是，MSP也是分区的，比如你购买了港服的MSP，是无法充值到你美服的账号里去的，购买前一定要问清楚。

Xbox LIVE内容与特征

给账号充值MSP之后，我们就可以开始网络购物了，在Xbox LIVE上提供下载的收费内容，我们把它们分为这三类：

(一)Xbox一代经典游戏和收费影视内容等；

(二)Xbox LIVE Arcade游戏以及X360界面用图片、主题等；

(三)游戏资料扩展包、下载道具等。

在这三类下载内容中，第一类因为微软对内容进行了IP与分区限制，所以在国内的玩家基本上是无法下载到的，即使你通过其他手段下载到了，也可能因为分区限制而无法使用，例如有一位玩家很想玩《光环》一代，通过VPN专线模拟美国IP下载到了美服的该内容，结果因为游戏本身的分区限制，他的日版机器无法运行美版游戏，结果是竹篮打水一场空，赔了夫人又折兵，所以



第一类我们基本上就不用考虑了。第二类内容没有任何下载与分区限制，所以可以随心所欲地下载与使用，这方面可以说没有任何顾虑；第三类内容的限制规则和第二类内容相同，不过在使用上需要注意，某些游戏不同语言版本的资料扩展包与下载道具不一定能混用，例如多边形所使用的金会员是美服账号，在玩《蓝龙》中文版的时候，通过美服下载该游戏的扩展包，结果屡屡出现使用错误的提示，最后只有通过港服账号购买了港服提供的该扩展包后才得以正常游戏。当然这类情况算是比较特殊的，再加上官方一般不会针对这种情况进行提示，所以玩家在购买时还是尽量找对应版本的资料包下载为好。

综合评价

优 保证玩家能够最快享受到Xbox LIVE上推出的各项服务。

劣 网购MSP的价格会因为商家的不同而存在价格差异，需要仔细比较。

下载注意事项

X360和PS3一样，当账户在Xbox LIVE进行首次信用卡支付之后，该账户就会自动记住你的信用卡信息(包括账号、密码、ISS识别码等)，方便你在下次购物时不用再重复输入这些信息，但这样也不可避免地会出现一些安全问题。一旦别人通过一些非法途径得知了你的账号和密码，那么使用它们就可以很方便地在Xbox LIVE进行疯狂购物，对你造成很多不必要的金钱损失，即便你想通过某些途径来挽回，也会破费周章。所以平时在使用主机时不要轻易把账号借给别人使用，也不要让其他人随意操作的你的主机，以免出现误操作。最后我们将Xbox LIVE的下载规则列举给大家，希望能够帮助大家更有效地利用上面的资源：

①LIVE下载的内容在你付费后是可以使用该付费账户任意无限次下载的，但由于Xbox LIVE账户的不可复制性，所以LIVE下载内容无法像PSN账户那样进行多人共享。

②LIVE下载内容与主机硬件码也是绑定的，如果你在非绑定主机上使用下载内容，则必须保持联网状态获得认证才行(这个问题在很多购买了第二台主机的玩家上会出现)。

③如果在一台主机上存在多个账户，只要主机硬件码相匹配，则其他账户也可使用该下载内容(例如用A账户在该主机上下载的内容，同时存在于这台主机上的B、C、D等账号也可使用该内容)。如果不匹配(比如更换了主机)，则必须保持联网状态才能使用。

④关于转移账户下载内容与主机绑定授权的方法，请参看UCG杂志总207期"X360专页"中的相关内容。

幸福的游戏生活

文：火焰魔神

小博是我的老同学，他对游戏的爱其实并不比我少一丝一毫。当我正在犹豫到底是购入PS3还是倒向微软阵营的时候，他老人家早已经将次世代三大主机全都请回了家，不过就算是游戏老鸟，也总有不熟悉和不了解的东西，前些天，他就打电话来向我诉苦，说自己的Wii已经被老爸老妈霸占过去当作健身机了。其实Wii成了健身机，这对我来说并不算什么稀奇事，整天对着Wii的我对这种情况已经见得太多了。不过最要命的是，这哥们儿所说的问题似乎并不在于主机被爹妈霸占，而是缘于他们家老爷子对没完没了的站在电视机前拿着双节棍遥控器跳来晃去的玩法感到了厌倦，催促宝贝儿子给他们老两口找些不那么"闹"的游戏。

他对我说道："其实我也明白，不闹的游戏有很多，只要能够坐下来安安稳稳地玩就可以，但更无奈的是，这些所谓'不闹'的游戏大多是角色扮演或者动作冒险，大堆的英文和日文字符让两位老人家着实摸不着头脑，更别说玩得痛快了。"

"你就是笨，去下载WiiWare游戏啊！那上面虽然尽是些小品级游戏，但大多都符合你老爸老妈的胃口，什么国际象棋、围棋、五子棋啦，或者一些操作简单，无须太多文字分析的动作和射击游戏，保准可以满足叔叔阿姨的要求。"

经我这么一说，这小子脑袋立刻开了窍，挂了电话后立刻将Wii连上互联网下载了几款WiiWare游戏。几天之后的一次电话聊天中，我试探性地问起这件事，他的回答果然如我所料，本来喜欢围棋的老爷子已经在网络对局中战翻好几个老外了，而且还越发上了瘾。看来，这看似是小品成堆的WiiWare的确不能小看啊！

WiiWare的定义

WiiWare是于今年3月25日任天堂官方开放的全新下载业务，和之前的虚拟主机游戏是将以往各大平台上的一些经典游戏再移植不同的是，WiiWare是完全原创的下载游戏，而购买WiiWare游戏和购买虚拟主机游戏以及其他一些Wii平台在线消费一样，需要用Wii平台专用的虚拟货币Wii Points(Wii点数)来结算。目前Wii点数的购买主要有三种方式：信用卡在线支付兑换、手机付费换购以及购买充值卡，所以适用于国内玩家的，主要是通过信用卡在线支付或从购物网站购买充值卡的方式来兑换Wii点数。



综合评价

优 可以率先体验到下载的趣味游戏和官方提供的功能频道。

劣 国内连接官方服务器不稳定，下载的过程比较容易发生错误。

WiiWare购买指南

由于网络以及其他方面的原因，目前国内玩家连接任天堂官方服务器的数据传输速度十分缓慢，所以为了保证下载过程的稳定，选择高速光纤自然是最理想不过的，否则就只好拼运气，这点想必一些拥有Wii主机，并进行过在线升级的玩家都有过这种体验。

Step1

启动Wii主机，在主菜单界面点选进入购物频道(Wii ショッピングチャンネル)，接下来在依次选择"Wiiポイントを追加"和信用卡，完成Wii点数的购买支付。需要注意的是，任天堂官方对Wii点数的换购采取了数额限制，一台主机中可以保存的点数上限为10000点。

Step2

返回卖场界面，点选WiiWare相关的游戏就可以通过支付Wii点数来购买WiiWare游戏，当交易完成后，玩家需要将游戏下载到自己的主机中并进行安装，安装结束后，在主菜单中便会出现一个对应当前下载游戏的专门频道，点击进入便可以开始游戏。



邪魔院

体会异国文化的魅力

转眼间这已经是"邪魔院"复出后的第4期了，在近两个月的时间里，看到有这么多的玩家关注这个栏目，小编真的很感动，也深感责任重大，以后还需要继续努力将栏目办得更好！

为了让"邪魔院"更加生动，本期对相关内容做出了一定调整，"声优园地"这个版块引入了游戏台词的介绍，不知道大家是否觉得这样的形式会更明了一点呢？此外，有不少读者反应说在玩日式游戏的时候经常会遇到看不懂的词或者句子，这里我们欢迎大家来信告诉我们，"邪魔院"一定会及时帮各位解决困难，所以如果有问题就请尽管提出来吧。~(>ω<)~

东瀛采风

教育制度的特别之处

进入9月份，相信各位学生读者也陆续开学了吧。趁着新学期来临之际，我们就给大家介绍一下日本的学习与教育制度的几个特别之处。

三学期制

和世界上大部分国家采用的二学期制不同，日本多数学校实行的都是三学期制。每年的4月份是各个学校新的一学年开始的日子，7月份结束后则是暑假；9月份到12月份是第二学期，寒假期间学生可以过一个快乐的元旦新年；紧接着的1月份到3月份则是第三学期，之后还会有一个短暂的春假。

PTA

PTA是"Parent-Teacher Association（家长－教师交流协会）"的缩写，虽然诞生于美国，但PTA在日本的教育制度却占据着举足轻重的地位。不同于一般的民间组织，申请加入PTA的家长需要经过严格的审核并缴纳一定的费用才能成为正式的会员。PTA对于其所在地的学校有着强制的约束力，可以起到很好的监管和督促作用。

学力偏差值

学力偏差值是检验学生学习能力的一个计算数值，是日本教育制度的一个标志。偏差值的计算方法是：（个人成绩－平均成绩）÷标准偏差×10+50，其中标准偏差是通过对所有成绩样本的差分函数求正平方根计算出来的。学力偏差值的基准值为50（即个人成绩＝平均成绩的情况下），越高则代表学习能力越强，通常名校所要求的入学偏差值一般在70到80之间。但是，由于学力偏差值的计算和统计样本总体的精确程度有关，所以也不可一味地迷信。



声优园地



钉宫理惠

著名声优钉宫理惠这个名字我想不用介绍大家也知道了吧，以演绎任性、可爱的小女生而名声大噪的她最近在游戏领域也格外活跃。继在《仙乐传说 兰塔特斯克的骑士》饰演了女主角玛尔塔（マルタ）之后，近期她又在刚刚发售的《无尽的未知》中给玩家带来了一个女扮男装的假小子维卡（ヴィーカ），下面就让我们通过游戏中简单的对白来看看这位娇蛮系女王是怎么展现自己独具魅力的嗓音吧！

谈起自己哥哥的时候，维卡说了这样的话：

"おいらのお兄（にい）ちゃんは盗賊（とうぞく）でさ、誰（だれ）も助（たす）けちゃくれなくて"

【因为俺的哥哥是个盗贼，所以谁也没来帮助他。】

值得注意的是维卡在这里自称为"おいら（o i ra）"，这是一种男性化的称呼方式，类似于我国北方方言中的"俺"。



当卡佩尔从后面抱住险些摔倒的维卡时，钉宫理惠向我们展示了她的拿手好戏：

"こっちの台詞（せりふ）だってんだ、このバカ、アホ、トンマ！"

【这是俺要说的才对，你这个笨蛋、傻瓜、呆子！】

看过钉宫其他作品的读者应该知道这是她惯用的说话方式。"トンマ（to n ma）"这个词不算常见，一般用来说人比较呆比较傻。

流行与时尚

日本的NEET族

不知从何时开始，大家已经对"御宅族"这个词见怪不怪了，毕竟身边的宅男腐女并不难看到。近来在日本另一类新型人群开始进入人们的视线，他们就是NEET族。

NEET是一个起源于英国的词汇，完整的写法应该是：Not currently engaged in Employment, Education or Training（不工作不读书，也不接受培训）。根据日本厚生劳动省的相关定义，NEET就是指15 34岁的非劳动人口中，既不上学也不从事家务的人群。

NEET族和御宅族有着相似点，但也有明显的区别。相似之处是它们都属于家里蹲的范畴，都缺少与外界交流并有自我封闭的倾向；区别则在于，御宅族有较为狂热的兴趣爱好，而NEET族则更多地表现为不愿接触社会，不愿自食其力的一种状态，因此其社会影响也比较恶劣。

造成NEET族形成的原因有很多种，但大致可以归纳为三类。一类是家庭溺爱严重，造成年轻人怕苦怕累；二类是由于理想脱离现实，对工作过于挑剔；第三类则是因为感到社会压力太大而干脆不出户地在家里过起了与世无争的安逸生活。

虽然NEET族多产生于日本这样的生活水平相对比较高的国家，但最近在我国也开始有所萌芽。喜欢游戏的你可不要成为NEET族的一员哦！

闲聊日语

有趣的拟声词与拟态词

经常玩日式游戏或者看动漫的读者对日语中形形色色的拟声、拟态词感到不陌生，其中以一些叠词最具特点，本期的"闲聊日语"就从中捡一些有趣的例子和大家说说。

拟声词，顾名思义就是模拟各种声音而创造的词汇。比如形容嘴巴吃东西时样子的"もぐもぐ（mo gu mo gu）"；形容湿漉漉或者滴水时样子的"べたべた（pe ta pe ta）"，发音与其相似的"ぺこぺこ（pe ko pe ko）"通常则用来形容肚子饿得咕咕叫；另外，形容心跳时感觉的"どきどき（do ki do ki）"也经常能在游戏中见到。大家读起这些词来是不是觉得很有意思呢？

至于用来表达某种形态的拟态词那就更多了，如上一期提到的形容笑嘻嘻的样子的"にこにこ（ni co ni co）"，还有我们比较熟悉的"ぴかぴか（pi ka pi ka）"和"きらきら（ki ra ki ra）"，用来表现事物闪闪发亮的样子；说某人比较磨蹭时用到的"ぐずぐず（gu zu gu zu）"等等。仔细体会一下，你就会发现其实这些词还是比较形象生动的。

总而言之，无论是数量还是使用频率，日语中的拟声词与拟态词都要比汉语中的同类词汇高出很多，感兴趣的读者只要在平时多多加以积累，就一定会有更有趣的发现。

TALES OF SYMPHONIA ラタトスクの騎士

REVIEWED BY 曹纲

游戏时间 120 小时以上

热血推荐



仙乐传说 拉塔特斯克的骑士	NBGI	角色扮演
Wii テイルズオブシンフォニア ラタトスクの骑士		日版
2008年6月26日	1人	6800日元
无对应周边		推荐玩家年龄：12岁以上

黄金眼评分 25 满分 30

新的魔物育成系统开创了系列先河，也使得本作的耐玩度得到保证。

我对前作《仙乐传说》是比较有感情的，因此对于这次的外传也特别留意。游戏入手后流程感觉偏短，但是多结局设定、多周要素以及魔物的加入和育成还是让我玩了很长时间。

魔物育成系统

本作中除了人类敌人以及BOSS之外，其他的魔物都是可以加入成为我方同伴的，游戏中一共有232种魔物。魔物和同伴一样可以上场战斗，也可以升级学会新的被动技能以及术和技，达到一定等级后吃料理可以进化成为更高级别的魔物。一般魔物的进化有3～4个级别，每次进化也有分支可选，等级上限则有25、50、100、200的区别，而且最后还可以再进化回初期级别的魔物。由于进化时skill和术会保留下来（技不保留），而且能力则保留10%，因此利用不同分支循环进化，可以学会更多的skill和术，能力也会逐步提升，后期能力比起200级的男女主角也毫不逊色。此外，要进化成强力的魔物，大多需要相应的雕像，而寻找合成雕像所需的素材也要花费不少时间。

由于前作的同伴在流程中始终是进进出出，而且他们不能获得经验值以及更换装备，因此尽早培养强力的魔物是很有必要的。不过魔物的加入需要在左下的大属性和至少4个小属性为同一属性时打倒该魔物，战斗结束后才有加入的选项，此时可以选择参加战斗的魔物中较高☆数的来增加成功几率，不让它加入的话则会留下相应的物品。加入的成功几率和不少要素有关，例如敌我的等级差、连携技的使用、敌我方魔物的相性、该系魔物已经加入的数量、同调效果（シンクロ）“诱惑の眼光”的发动等等都是有关的，再加上有些魔物只会在特定地点、隐藏迷宫甚至特定任务中才会出现，想要收集并培养所有魔物还是相当耗费时间的，这是本作多周目的主要动力之一，当然也是本作中最主要的乐趣，好在多周目有了经验值10倍和高难度加成之后，培养魔物的速度也有飞速提升。

虽然我们可以让最多232个魔物加入，不过在队伍中最多只能带上4个，它们在战斗中也会起着各种各样的作用。随着魔物的不同，有可作为物理攻击主力的，也有会多种强力攻击术的，还有可担当回复与复活，甚至也有可以偷盗敌人物品或者使得战斗后金钱加倍的，可根据需要来自行选择。此外，魔兽特有的同调效果也会在战斗中发挥不少作用，例如回复HP、TP，强化攻击、防御，甚至敌人掉下物品的几率上升等等，这个加入时随机决定的能力也是我们经常要用到的，因此时常会重复去招收某种魔物，以便获得想要的同调效果或者只是好听的名字，不过更换魔物时无法直接看到同调效果的显示是不太方便的地方。另外和人类同伴不同的是，魔物不能使用道具，而且参加战斗的人类同伴全部战斗不能的话就算GAME OVER，因此要注意整个队伍的分工与平衡。总之，魔物系统为本作增添了不少新的玩法，而收集和育成中也会获得特别的乐趣。

有些遗憾的前作人物

魔物系统之外，本作另一个重要特色就是作为前作的外传，前作中除了库拉特斯之外的其他同伴都会在流程中和我们再次相遇，在最后也会全部加入。至于库拉特斯也会在二周目的一个小分支情节中露面，以便让我们了解他的去向。在本作中，我们依然可以看到不断掉入陷阱的藤林椎名、见到普雷塞娅就说不出话的吉尼亚斯、见到女性就搭讪的泽洛斯、总是免不了牢狱之灾的利加尔，当然还有柯莉特的随时跌倒，莉菲尔老师的暴力拳头，以及罗伊德恋爱对象的选择，对于前作的FANS来说，这些已经足够了。而且我们也可以操作加入的全部前作同伴来参加战斗，并使用各自的连携技与秘奥义。但是，前作的同伴即使到最后也无法更换装备以及获得经验值，虽然在流程中可以起到不少作用，但是对于敌人超强的后期隐藏迷宫以及S级任务来说，仅仅LV50的他们显得比较脆弱，我们不得不重新依靠两位主角和育成的强力魔兽来作为主力。这一点让人有些不快，即使是设定为最后加入但可以升级也会好得多。

除此之外，本作有不少值得改进的地方，例如流程较短，后期剧情转折比较突兀、Skit无法随时查看、普通任务耗时过长、战斗帮助只能在战斗中查看，经常在选择魔物的时候又要出去进入战斗来查看效果和发动条件等等。不过可以快速跳过剧情、华丽多姿的连携技与秘奥义、多结局的设定等等也是本作的特色。总的来说，虽然算不上“《传说》系列”的上乘之作，但是以系列老玩家的角度来看，还是基本让人满意的。



▲初次和罗伊德战斗获胜的话，可以获得很高的经验值和资金。



▲贤者之石是贵重的合成素材，入手不易。


▲任务中也会有一些意想不到的结果。



▲SKIT依然保留，本作中表现可圈可点。

P4 Persona4



REVIEWED BY 火云 游戏时间 100 小时 热血推荐

女神异闻录 PERSONA4	Atlus	角色扮演
PS2 ペルソナ4		日版
2008年7月10日	1人	6980日元
无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

黄金眼评分 24 满分 30

前作在风格上来了个巨大转变却大获成功，这无疑让Atlus更坚定了校园风格的套路。

烂尾 or 圆满

由于《真女神转生》在近些年来丝毫没有推出正统续作的迹象，所以《女神异闻录》作为系列的一个重要分支，而且前两代的口碑和卖相还都不错的情况下，顺理成章地接过了这个庞大系列的扛旗任务。就在玩家们都期待着3代究竟能否将《罪与罚》的经典如何延续下去的时候，3代在风格上的巨大转变让不少系列死忠大跌眼镜，但是3代的热卖却证明了Atlus此举的聪明之处，吸引新玩家，拓宽游戏的受众面才能将这个系列真正地发扬光大。尽管这么做有背叛老玩家的嫌疑，但是游戏厂商毕竟是商家，如此良好的商机怎么错过，于是《P4》以所有人预料的形态来到了玩家的面前。

前作在风格上来了个巨大转变却大获成功，这无疑让Atlus更坚定了校园风格的套路。《P4》延续了前作将校园恋爱元素融入到正统角色扮演中的风格，并且变本加厉，“宅”元素在游戏中几乎无处不在，单是把校园部分拆开来就能当作一款标准的文字冒险游戏来卖了。尽管如此，我们还是能够看到游戏在剧本上更加精雕细琢，前作中被许多玩家诟病的“烂尾”结局，在本作中大大改善，结局不仅将整个故事做了一个收尾，而且通过隐藏剧情玩家还可以了解到前作中“电梯女”的身世等谜团。高中生依然承担着拯救世界的责任，游戏中玩家将扮演一名因为家庭原因转校而寄宿到叔父家的高中二年级学生，陌生的城市和诡异的传说很快就让玩家深陷在游戏营造出的紧张气氛中。围绕着城市中的连续杀人事件和深夜电视事件来铺开的类似侦探剧的故事情节，显然更具吸引力，悬念也更能驱使玩家一步步迈向最终的真像。游戏的最后还不忘让玩家过一把侦探瘾，根据线索推理出真凶的桥段，还真有让玩家选择出正确的凶手时大喊“真相只有一个”的冲动。本作的剧情与前作相比要丰满不少，故事安排张弛有度，悬念层出不穷，剧情的完成度和人物性格的刻画上与前作相比也要高出一些。



浓墨重彩

Fashion是《P4》中的一个重要元素，光鲜亮丽的外衣也是吸引紧追时尚的玩家的最有效手段，Atlus对游戏受众人群的精准定位也是其他厂商值得学习的地方。游戏的画面用色比前作更加大胆和夸张，极具视觉冲击力的菜单画面和充满节奏感的背景音乐从游戏的一开始就能牢牢抓住玩家的眼球。前作就占据了重要位置的系统——“社群”系统方面虽然并没有做出实质性的改变，但是在本作中更加确定了它的核心位置，在细节上的完善和强化使其无论在分支剧情还是战斗中都是重中之重。新加入的打工系统使课余时间提供了更多选择，玩家不必在上课、下课、找人对话、触发剧情这个循环中昏昏欲睡。提高能力之余还能赚取外快，何乐而不为呢？游戏中的某几个“COMMU”必须在打工中才能获得，想要收集全部的COMMU就必须做一个品学兼优，勤工俭学的好学生。游戏校园部分的分支事件也增加了许多，而且在安排上更加合理，只要时间安排得当就不会错过太多的事件，当然，如果想要达成全社群事件就必须进行二周目了。

核心部分

游戏增加时尚元素的同时也不可避免地与系列原有的世界观渐行渐远，这也是许多老玩家最为不满的地方。其实扒下游戏花哨的外衣来看，游戏的核心部分依然是最传统的套路，随机生成的迷宫，一层一层地爬楼，合成PERSONA系统等，系列的老玩家几乎不需要熟悉系统便能轻松上手。抛开剧情和世界观，单纯从“玩”的角度来看，《P4》比它的前辈们的确要做得好。前作遭到恶评的迷宫场景重复率高的问题在本作中也得到了很好的解决，游戏不再是一座高塔爬到底，而是根据剧情需要和每个人的性格分成了不同主题的迷宫。每个迷宫中的场景都具有明显的特征，配合为主题量身打造的主题音乐，探索迷宫的途中再不会感到无聊。迷宫中最大的亮点就属恶搞《勇者斗恶龙》的场景了，看到模拟点阵效果的墙壁，再听到合成的电子音效，玩到此处的玩家不免都会会心地一笑吧（这个场景的BOSS更是以点阵勇者的形象出场，而且攻击时还会出现《DQ》经典的菜单）。COMMU在战斗中的重要性得到进一步的提高，同伴的友好度甚至会影响他们在战斗中的表现，如果你的同伴友好度够高，战斗中出现弱点攻击时他们还能够做出追击或帮助异常状态的同伴回复正常的行动。

总得来说《P4》与前作相比除了画面与系统上的进步外，游戏在细节方面更照顾新玩家，许多人性化的设定在之前系列中的作品中是不曾出现过的，即使是初次接触该系列的玩家可以从游戏的提示中了解到技能作用等资料。从这两代的改变中我们可以看到这个系列开始笼络新玩家人群的意图，也许会有不少系列的老玩家对从3代开始的风格转变耿耿于怀，但是不得不承认加入了校园要素才使该系列获得越来越多新玩家的认可，只有大胆地革新才能促进系列更进一步的发展。也许《P5》来到我们面前时，会是更外一个完全不同的开端，这也是玩家更愿意看到的。随着《葛叶雷道》的新作公布，相信次世代平台的《女神异闻录》离我们已经不远了，让我们共同期待这个系列在次世代平台上的表演。



▲完二在异世界中的演出让自己热血硬汉的形象轰然倒塌。



▲进入迷宫之后每个人都会戴上眼镜，控眼镜的玩家对本作应该毫无招架之力。



▲游戏中的每一个细节都不会放过耍酷的机会。



▲这……这真的不是你熟悉的那个勇者游戏。



胜负师：每隔一段时间，自由谈的信箱里总能收到一些跃跃欲试的读者谨慎的提问：“自由谈收什么样的稿了啊？有什么具体要求？”这里统一回答一次。除了字数在1000以上5000以下，自由谈对投稿并没有特别的要求和限制。至于可以投什么样的稿，写什么内容，关键点是与游戏相关。(或者说是沾边，呵呵)如果你是传统玩家，可以写些游戏评论和前瞻，或是业界话题的个人看法；如果你擅于发现，是生活的有心人，那可以写一些身边发生的游戏趣事；如果你具有八卦精神或是自暴的勇气，来一段玩家恋爱经历也未尝不可……当然，以上只是提示，可以写的东西还有很多很多。其实与其怀疑和发问，不如马上提笔一试，不然或许你永远都不知道自己还能写出这样的好文章。毕竟写的是与自己关系密切的游戏，是一定可以写出真情实感的。(投稿及意见信箱：tt@ucg.com.cn)

老子不搬


▲“拒绝搬家”的David Jaffe(右)与“决定搬家”的Lee Wilson合影。

在为“索尼匹斯”众神效力多年之后，战神之魂迎来了自己最终的命运审判——他必须做出选择：或者率领圣塔莫尼卡的忠诚卫士将战神威名远播四方，或者远赴犹他州开疆拓土书写新的传奇，但无论如何，他都要承受远离故土与亲人的痛苦。“老子不搬！”战神之魂仰天长啸，拒绝向永无止境的噩梦低头……

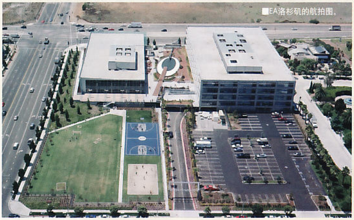
这并非奎托斯的誓言，也不是某个拆迁户面对无良地产商的怒吼，事实上，“老子不搬”是《战神》缔造者David Jaffe的个人心声。在担任洛杉矶圣塔莫尼卡制作室创意主管期间，David Jaffe始终坚持在圣迭戈的家中办公，通过网络指挥位于盐湖城的Incognito Entertainment的开发团队，甚至当他在犹他州创立自己的游戏公司“吃睡玩”后，依然选择在家中通过视频会议远程遥控公司运转。在极富创意并率性而为的David Jaffe的职业生涯中，拒绝搬家已经成为一段从未背离过的执念，而对更多的游戏从业者而言，因工作变动导致的搬家问题，不但是每个人都要直面的艰难抉择，也清晰勾勒出游戏产业生态变迁的整体轮廓。

当前的游戏产业，日常工作渐趋忙碌，也愈加程式化，游戏从业者们大都遵循着相似模式的程序，在工作与生活之间往复循环，生命的质量以收入或成就的大小来衡量，而不是以“收集星星的数量或解开情感的羁绊”来判断。美丽、诗意、梦想，这些在游戏中司空见惯的元素，在现实生活中却变得越来越奢侈。游戏开发本身是一个漫长枯燥、充满挫败感的过程，伴随着熬夜加班、超时工作甚至在多个城市辗转奔波。美国的职场心理学家凯西·里昂斯表示：“想像力和创造力极大的促进着游戏行业的发展，但设计师们的处境却没有太大的改变。游戏创作使他们更直观地触摸内心憧憬的世界，从而反观自己的生活。从这个角度讲，家在他们心目中更接近于游戏里的定义，一个纯粹私人的，不受外界打扰的，可以尽情放松身心的地方！”

“这里购买一套配有小型游泳池的两层家庭别墅的费用，在洛杉矶甚至连一座普通房屋的价格都负担不起。”David Jaffe坦言自己更青睐圣迭戈低廉的消费水平和安静的氛围，对习惯了南加州温暖阳光的他来说，犹他州的寒冷天气同样是个难以克服的问题。不过，真正促使他下定决心拒绝搬家的原因来自于家庭变故，离婚的David Jaffe很在意自己两个女儿的生活环境，他希望在孩子成长过程中扮演一个相伴左右的好父亲的角色，即便这意味着将给自己工作带来更多的麻烦。事实上，搬家问题已经成为游戏产业一个普遍又难解的典型矛盾，根据Gamasutra.com对游戏从业者的调查，63%的被采访者表示曾经或正在受到搬家问题的困扰，尽管有29%的人强调不会因为工作变动而选择搬家，但更多的人还是在犹豫茫然间难以作出决定，毕竟，搬家绝非告别旧邻或买座新房子那么简单。



■EA太平洋新建的办公楼。


■EA洛杉矶的航拍图。

依照《财富》杂志2006年的统计报告，北美地区IT产业的人员流动率在热门行业中居高不下，一般具有10年工龄的从业者更换工作比率接近2.6次，而游戏产业的情况则要低于这一数字，那么为什么因跳槽或离职引发的搬家矛盾在游戏产业中表现得更为激烈呢？相比IT业，游戏产业的发展格局大多集中在一国的几个主要城市，在一些城市中也只是零星分布。此外，竞争日趋激烈的市场环境和新的一波整合浪潮，导致不少中小型游戏公司破产或被大公司收购，就业者的职场选择因此变得狭窄。选择新的工作，在很多时候意味着要前往新的城市，甚至是远赴海外。去年EA宣布关闭位于芝加哥的制作室，旗下的150名员工因此失业，对希望留在芝加哥生活的人来说，这里只有Midway Games一家本地游戏公司可供选择，有限的工作岗位促使不少人无奈做出改行的决定，而其他人则前往美国西部的西雅图或加州争取工作机会，一位EA芝加哥的员工甚至在Eidos的英国本部开始了自己新的职业生涯。

游戏开发的自身特性也是一个无法忽视的因素，制作团队往往要在一段相当长的时间里保持封闭的高强度工作状态。对他们而言，稳定的家庭生活与自由的私人时间就显得尤为宝贵。游戏开发人员的生活圈子其实很小，也不善于社交，当然，很多游戏设计师可以很好地处理工作与家庭间的平衡，但另一些人则为此备感疲惫。可以想像，在做出背井离乡的决定时，他们当中一些人的生活将会变得多么混乱。3D射击游戏的昔日天王约翰·洛梅罗先后辗转id Software、离子风暴、Midway Games和Monkeystone Games多家公司，在麦斯奎特、达拉斯、昆兰、芝加哥和奥斯丁等城市奔波，这种漂泊不定的生活状态，渐渐消磨了这名曾创作经典大作《毁灭战士》、《雷神之锤》的开发天才的雄心壮志，职业生涯坠入低谷的同时，他的私生活也变的一团糟。

除去跳槽、外派、调职以及公司倒闭等事项，一家运转良好且意图扩大规模的公司，其员工同样也会遭遇搬家的考验。最具代表性的例子莫过于2007年任天堂北美公司的迁址事件，由于决定将位于雷蒙德市的销售和市场部门整体迁往纽约和旧金山地区，从而导致三位公司高层以及近六成的市场部员工悉数离职。这些人在当地生活多年，已经娶妻生子、安家立业，自然态度坚决地给出了“老子不搬”的回答，任天堂北美公司总裁雷吉坦言，“这个结果并不出乎我们的预料。”相比较而言，BioWare和Epic Games的员工就要幸运的多，这两家公司都曾经因为扩大规模而迁往其他办公地，不过Epic Games的新办公楼紧邻公司旧址，而BioWare的办公地点只比原来多了五分钟车程。两家公司的员工不需要为此搬家，却能享受到更大、更舒适的办公空间，自然不会有人提出辞呈。

当然，搬家在游戏产业中并非是一个“闻虎色变”式的名词，很多游戏设计师对此表现的颇为达观——至少不会排斥。Incognito Entertainment的动画设计师Lee Wilson收到了Bungie公司的加盟邀请，参与“《光环》系列”制作是千载难逢的工作机遇，但举家迁往华盛顿州

本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。

的科克兰又令他犹豫不决，在看到Bungie提供的“员工安居保障计划”后，先前的疑虑随之打消一空。索尼旗下的Insomniac Games连续多年被美国人力资源管理社团评为“美国最适合工作的50家中小型企业”，一定程度上源自这家公司对外来员工搬家、住房等方面细致入微的关照。另一个有趣的例子是，在《生化奇兵》开发过程中，2K Boston的诸多成员与个性强硬的制作人Ken Levine交恶，Take2不得不成立新的制作室2K Marin安置不满员工。尽管这项安排意味着他们要从马萨诸塞州的波士顿，横跨整个美国大陆迁往加州的诺瓦托，但是众人对此毫无怨言，甚至表露出热烈欢迎的态度。

与美国相比，日本游戏产业主要集中在东京、京都、大阪、横滨等少数几个城市，尽管城市间相隔距离不算太远，但是类似的故事依然时有发生。10月底将在上海举办音乐会的日本游戏音乐教父植松伸夫，当年就是因为Square Enix将总部从目黑搬到新宿，新址离植松伸夫家很远，最终成为他辞职的导火索。对那些在日本工作的外国游戏设计师来说，家庭因素的制约显得更沉重一些。近日《潜龙谍影4》助理制作人Ryan Payton宣布辞职，2005年加入小岛组的他可以说一口流利的日语。在来到日本之初，Ryan Payton就租住在东京江东区一间民宅，房东是一对年轻的日本夫妇。显然，这样的举动可以帮助他更顺利地融入日本社会，但遗憾的是，出于母亲身体方面的考虑，Ryan Payton还是做出了回国的决定。

2003年，在EA宣布将westwood制作室和EA太平洋公司合并为EA洛杉矶后，两家公司的员工对搬迁表现出截然不同的态度。westwood制作室是拉斯维加斯当地惟一一间游戏公司，多数员工拒绝了EA开出的丰厚合同，坚持留在本地发展。他们看重的是赌城适宜的物价，得天独厚的娱乐环境以及在税收、社会保障等方面的诸多优惠。westwood元老Michael Legg解释说：“在游戏开发之余，我们通常会去喝上一杯或小赌一把，内华达广阔的沙漠，是我们这些沙滩赛车、高空速降以及攀岩爱好者的圣地，我们从没有想过离开拉斯维加斯。”而另一个主角EA太平洋的回答却是：“为什么不呢？”这家位于加州尔湾市的公司，与洛杉矶相距并不遥远，作为美国娱乐产业的前沿，洛杉矶的开发资源和发展潜力显然更有利于提升他们职业生涯的成色。因此尽管EA太平洋的新办公大楼刚刚竣工，但是大部分员工还是迫不及待地收拾行装准备搬往洛杉矶。

游戏产业的这一现象，在很大程度上受到了全球化的影响。按照时下流行的说法，“地球是平的”，就是说在信息时代，美国的游戏设计师与他们在中国、印度的同行们一起工作，同场竞技。道理是不错，不过，我们不能据此把那些不愿在上海或成都工作的外国游戏设计师扣上“反全球化”的帽子，说到底，有些人觉得世界是平的，其他人却相信地球还是坑坑洼洼的。当游戏业者面对一个在其他城市或国家工作的机会时，他们的喜好、立场、顾虑各异，结论自然也不尽相同，无论如何这都是一个严肃的自我选择，没有好坏优劣之分，但同时他们的经历给了后来人重新看待职业生涯的视角：工作与家庭间的取舍，不是人往高处走的简单加减法游戏，而是关系到你能在多大程度上承受生活各方面变化所带来的压力。相比“老子不搬”这样带有强烈否定色彩的词汇，或许一段真正出自David Jaffe之口的话语更贴切本文的立意。



▲Ryan Payton惜别《潜龙谍影》。

当被问及自己现在遇到的最大挑战时，David Jaffe并没有如媒体期望般回答：制作一部超越《战神》的游戏，而是在不断强调：“我要照看两个爱提千奇百怪问题的女儿，这可是项大工作！”

文 Delphi

鲜血的救赎

《奥林匹斯之链》的罪与罚

SONY在PS2和PSP上推出的“《战神》系列”，以其硬派的风格，优秀的手感，典型的反英雄设定以及令人肾上腺素飙升的暴力画面，受到了广大玩家的喜爱，更被铁杆动作迷奉为动作经典。而在PSP平台上推出的《战神 奥林匹斯之链》被设定为系列前传，描述了奎托斯在为奥林匹斯效力过程中，终于看清众神的真面目，从此踏上布满鲜血的战神之路的故事。本作仍保持了系列一贯的高素质，受到了众多掌机玩家的青睐。但同时，游戏因受平台限制出现了难度偏低、流程过短、画面缩水等令人诟病的问题，且有部分人都认为本作表现太过中规中距，没有什么突破，实际上是“《战神》系列”中水准明显退步的一作。对此，我有不同的看法。



众所周知，剧情是大部分动作游戏的硬伤。比如最近推出的《忍龙Ⅱ》，与游戏爽快的操作手感相比，剧情就显得苍白无力。然而，“《战神》系列”显然是个例外。它从一代开始就吸收了古希腊神话的精髓，构筑了气势磅礴的剧情框架。复仇与救赎，宿命与挣扎构成了《战神》的主题。而我认为，《战神 奥林匹斯之链》是系列在剧情表现方面最深入人心的一作。纵观1代和2代，虽然他们都描写了奎托斯对众神给予的悲惨命运的反抗，但却始终差了一步，未能接近奎托斯钢铁铸成的灵魂中最脆弱的一面。而



在《奥林匹斯之链》中，我惊喜地发现了游戏对这部分的完美诠释。是的，那个亮点就是奎托斯的女儿——卡列欧比。

奎托斯在游戏中冷血无情，他可以为了一己私欲掀起战争，也可以残忍地将无辜者的血肉作为过关解谜的道具。但他从根本上仍是一个人，仍拥有作为人的情感。他的心中充满了对宿命的仇恨但也从来没有失去过作为一个丈夫和父亲对妻女深深的爱。

在《战神》初代奎托斯的噩梦中，我们看到了他因为对力量和荣誉的过度渴求而误杀妻女绝望和悔恨。在二代那黑暗中的较量里，我们又听到了他因为宙斯的诡计手刃部下后泣血的哀号。而《奥林匹斯之链》将这种真实的情感推到了极致，奎托斯听到了女儿卡列欧比的笛声并最终把她抱在了怀里。然而，命运并没有就此放过他，周围的剧烈变化把奎托斯从美梦中惊醒。望着冥后带着轻蔑的笑颜，奎托斯终于明白了这里并不是他的终点。世界即将消亡，同时也就宣告了女儿也即将死亡。已失去力量的奎托斯无力阻止冥后的灭世计划，但若重拾混沌之刃也就意味着无法再碰触成为无罪之魂的女儿。不管他如何选择，最终都将与至爱分离……

在之后的一个小游戏中，玩家要操作奎托斯作出抉择，推开紧紧抱着爸爸的卡列欧比。这个操作并不难，只要不停按键就可通过，但我却足足花了10分钟才把它完成，其中缘由可想而知。我不知道各位看官在玩到这段的时候是什么心情，但我敢肯定没人会觉得轻松。在斯内克举枪瞄准被他视为母亲和师傅的引领者的时候，在凯伊路忍着泪水举剑挥向联系着莉亚拉生命的巨型透镜的时候，我的心，从来就没那么沉重过……

“爸爸，不要！”在哭喊声中，奎托斯推开了自己的女儿，推开了心中仅剩的情感。他疯狂地砍杀着乐园里的无罪之魂，带着无声的哭泣挥舞着利刃。当力量再一次回到他手中的时候，他的皮肤也被烙上无法磨灭的刻纹。这时，人们在他身上已找不到一丝温暖，剩下的只有被疯狂侵染的红色瞳孔和滴着鲜血的混沌之刃。

最后，奎托斯靠着取回的神力和复仇的黑色业火将敌人击败，拯救了众神、世界以及他的女儿。用尽了力量的他从太阳神骏上坠下，落入了无尽的宿命轮回之中。他最终未能战胜命运，只能背负的沉重的诅咒继续徘徊在充满死亡和绝望的战场之上。

鲜血中的人性救赎，奎托斯命运中的罪与罚，也许对很多人来说这只是一个游戏罢了。

但是，在梦中，我总能看到一个身背双刃的男人坐在奥林匹斯山的高峰上，黑铁拧成的躯体上满目疮痍，仿若一尊屹立的神像。然而，他的背影却是那么的孤独。狂风像张牙舞爪的猛兽扑面而来，一滴混浊的液体顺着他脸上的伤疤悄然滑落。是血？是泪？在他渐渐模糊的视线中，却已无法分辨……

文 阳光成员 王宇征



在对栏目的内容进行重新规划后，改变后的“绘梦人”这次将以《女神侧身像2 希尔梅丽娅》为主题，带大家进入北欧神话的魔幻世界。其实对于以神话为背景的游戏来说，人物的形象基本都是画师凭借文字的描述和自己的想像去进行创作的，究竟以下出自大师之手的作品能够打动你，或许就要看你对游戏世界观的理解和热爱程度了。

女神侧身像2希尔梅丽娅

北欧女神的镇魂歌







□年幼的阿莉莎也有童真的一面。



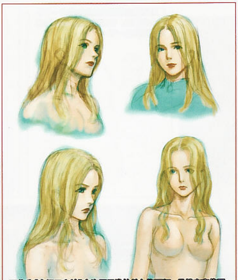


■和游戏中笑里藏刀的性格相比，原画中理查德凌厉的眼神第一眼看到就会让人对他有所防备。

Part 1 背负宿命者



Part 2 命运三女神

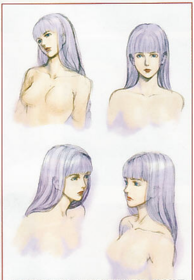


■作为“命运三女神”中资历最浅的希尔梅丽娅，虽然在宣传画中展现出了自己冷酷的一面，但是在卸下装束后，仍然是一个端庄、平易近人的女子。









■蕾娜斯的悲伤来自于她被封印的记忆，其实她最渴望的正是像布拉琪娜一样抛开世俗的烦恼，体验一段轰轰烈烈的爱情。



■作为“命运三女神”中的长女，对奥丁的绝对忠诚也决定了阿莉性格上的执着与不近人情，只要是妨碍自己任务的人，她都会毫不犹豫地消灭掉。





Part 3 极机密画卷





■理查德在最初的设定中还有一个中年大叔版本，相信很多玩家看到都会不自觉地寒一下……











■这张和父亲相聚的场景是画师山下しゅんや特地为莉莉娅所创作的，受到女神祝福的她终于露出了难得的幸福微笑。

《女神侧身像2》画师简介

吉成曜 YOU YOSHINARI

1971年5月6日出身于东京，毕业于东京设计学院，目前是GAINAX(ガイナックス)旗下的动画兼插画师。和自己的哥哥吉成钢一样都参与过很多知名动画和游戏的创作，除了脍炙人口的《新世纪福音战士》外，近期最具代表性的作品是《天元突破 红莲之眼》。在"《女神侧身像》系列"中主要担任1代的部分人物设计和2代的插画绘制。

吉成钢 KOU YOSHINARI

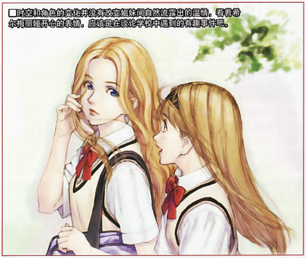
1969年1月20日出身于东京，目前是自由动画兼插画师，最知名的作品是"《钢之炼金术师》系列"。在"《女神侧身像》系列"中担任过两代大部分人物设计和插画绘制，是系列画师中采用稿件最多的画师。

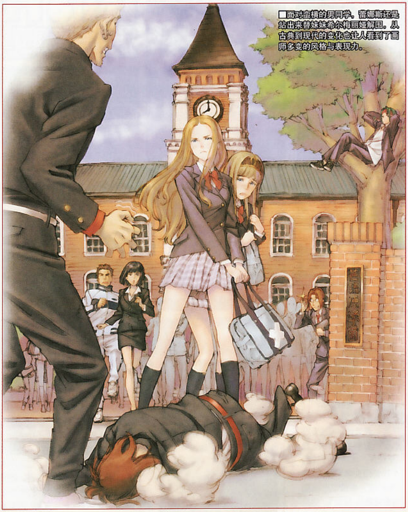
山下しゅんや SHUNYA YAMASHITA

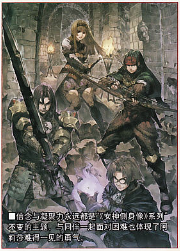
日本著名的插画师，早期曾担任过《灵武战记》的插画绘制。目前主要的工作开始转移到手办设计上，同时也为Square Enix新推出的街机游戏《朱红之王》担任卡片图案的设计师。在"《女神侧身像》系列"主要担任2代的英灵人物设计。



Part 4 英灵众生相


■时空和角色的变化并没有改变姐妹间自然流露出的温情，看着希尔梅丽娅开心的表情，应该是在谈论学校中遇到的有趣事件吧。


■面对蛮横的男同学，蕾娜斯还是站出来替妹妹希尔梅丽娅解围。从古典到现代的变化也让人看到了画师多变的风格与表现力。


■信念与凝聚力永远都是"《女神侧身像》系列"不变的主题，与同伴一起面对困难也体现了阿莉莎难得一见的勇气。


■吉成钢和吉成曜的珍贵手稿之一，哈巴狗版的理查德是不是很萌呢？





影漫搜查线

全面网罗近期流行娱乐资讯

栏目主持 玛娜



最近由ACG改编成影视剧的作品数量颇多，由漫画改编的《20世纪少年》、《龙珠》电影版，由游戏改编的《生化危机 退化》，这些作品都已经陆续到来，就让我们好好期待吧！

LET'S PLAY A GAME 发生在电影中的知名游戏

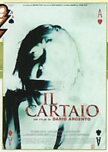
文 玛娜

游戏制作者喜欢在电影中汲取灵感，电影的编剧也爱好利用游戏的创意拍摄具有新意的电影，他们不仅仅喜欢将TV游戏作为各种道具，让坐在主角身边的小男孩手中大大咧咧地攥着一台PSP、让《英雄》里的大力女Niki陪着儿子一起玩《天剑》；他们也喜欢利用游戏来塑造角色的性格，《40岁的老处男》中一直无法找到女友的安迪正是用满屋子的模型和ACG来证明自己的不受欢迎。当然，有些时候他们也会让游戏成为主题，使一切不现实的事情都发生得那么理所当然，这个时候，游戏则不再有趣好玩，而是让人感到惶恐不安。

在下文中小编挑选了6个发生在电影中的知名游戏，这些游戏虽然不是TV游戏，但是它们的震撼力却不会让人失望。

网络杀人案 THE CARD PLAYER

类型 桌面棋牌



游戏片断 你紧张地盯着桌面上刺眼的纸牌，谨慎地计算下一步应该怎么出牌，冷汗轻轻地渗透了后背，因为这可不是平时玩的无关轻重的脱衣纸牌，如果输掉牌局的话，就会有一个无辜的人在网络的另一边被杀。“如果赢了就放开人质，如果输了就杀死人质，但是不能中途放弃游戏”，这就是这局纸牌的规则，非常简单，但也非常艰难。

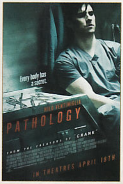


电影链接 有一天，警官安娜收到了一封不同寻常的电子邮件，邮件上显示了一个年轻美丽的女子的痛苦样子，这是一封犯人寄来的挑战信，他要和警察玩一局纸牌游戏，并根据胜负决定人质的命运。虽然警察进行了游戏，却因为游戏失败，人质接二连三地被杀死，终于，这一次犯人的手伸向了警察局长女儿的身上，警察只能尽全力找到一个年轻的赌博高手……

达里奥·阿金图是意大利最伟大的恐怖片大师，也是世界上最好的恐怖片导演之一，这部《网络杀人案》是他以网络游戏为题材拍摄的一部作品。

恐怖解剖室 PATHOLOGY

类型 动作冒险



游戏片断 你是一个病理学专家，每一具尸体是对你的挑战，你要找出尸体上的疑点，推理出他们死亡的原因，甚至模拟出当时的情景，这是一场比赛，在这场比赛中失败的人，输掉的不仅仅是能力，还有尊严，甚至生命。一个小小的伤口里可以发现深深隐藏着的谎言，一根破损的头发也蕴藏着大量信息。除了重现尸体的死因，你还有一个更艰巨的任务，那就是选择适当的人用各种匪夷所思的方法杀死，将这个迷题留给下一个人，因为这是一场游戏，游戏的发起者是你自己，还有与你朝夕相处的同事。



电影链接 有人说，病理学能让你摸到上帝的手，作为病理学医师，他们却将此看成是一种鲜血、人肉与器官的较量，因为摆在他们面前的，都是一具一具非正常死亡的尸体，他们的任务就是将这些尸体分解观察，从中找到致死的原因，从事这项工作的医师都是医学领域当中绝对的权威，因为他们可以通过病理学揭穿所有千奇百怪的谋杀手段。

当医学院的学生泰德·格雷以班级最优秀的成绩毕业之后，他加入了全国最知名病理学机构的精英小组，而那些新的同事也对他产生高度兴趣，并邀请他参加一个游戏——看看谁能设计出一个完美到没有任何痕迹的谋杀。在这部刚上映不久的电影中，神秘的法医学和病理学被揭开面纱进行了全新的注解，当知识的力量被掌握在少数人手中时，我们怎能不感到恐惧？

电锯惊魂 SAW

类型 动作冒险



游戏片断 “Let's play a game.”

随着一句因变声器而扭曲的声音传来，你睁开眼睛，发现自己身处一间肮脏破旧的房间中，两手被铐在一段锈蚀的铁水管上——在这间房子的对面，还铐着另外一个不知所措的被绑架者。没有人知道自己为什么被绑架，更不明白自己为什么会出现在这样的地方，但游戏的指令已经通过各种方法传达给了你，你所要进行的是一场竭尽全力让自己活下去的游戏，为了活下去，必将忍受可怕的牺牲与磨难。你要解读游戏的发起人送来的各种暗示与迷题，要在狭小的房间中找到各种让自己生存下去的武器和道具，击倒和你一样被绑架的人，因为他现在已经成为了游戏中的敌人，甚至还要亲手锯断自己的腿……



电影链接 玩游戏，这就是《电锯惊魂》的主题，然而当这场游戏展开的时候，游戏中的玩家感到的却只有绝望与恐惧。曾被誉为恐怖电影界新锐的《电锯惊魂》的立意就是将一个普通人放在难以想像的可怕环境中，只有战胜自己的恐惧与懦弱才能在游戏中取胜，但是，能在这场游戏中取胜的人其实已经不能称之为人了。在《电锯惊魂》之后，这部一炮而红的恐怖电影又陆续推出了数部续作，主题仍都是以生存游戏为主，现在，这句嘶哑的“Let's play a game.”已经成为了最恐怖的句子之一，没有人愿意真的听到它传入自己的耳中。

大逃杀 BATTLE ROYALE

类型 动作冒险

游戏片断 取到一包随机分配的道具之后，你被赶出了聚会场所，下一个敌人会在5分钟后出来，而上一个离开的敌人没准早已在什么地方埋伏起来，等待偷偷给你一枪或一棍，你要立刻在道具包里找到适合的武器并选择一个好地方躲起来，不要认为这些几个小时之前还是同学的人会对自己留情，因为这是一场在所有人中只能活一个的杀戮游戏。

下面你要注意的事情很多：要在适当的时机探索地图，因为有些地区会在特定时间变成禁区，让所有踏入的人炸成碎片；要注意从死去的尸体身上搜集道具，根据剩余的道具格选取最适合自己的物品；小心被丢在地上的食物和水，里面很可能放进了各种奇怪的药；注意观察敌人的各项数值，只攻击自己可以一击杀死的人和没有武器的人……当你掌握这全部的技巧之后，还要记住，游戏的时限只有三天，在三天内，你必须让所有人都变成尸体。



电影链接 暴力是手段，反暴力则是目的。2000年，横空出世的《大逃杀》以其惊世骇俗的剧情引起了一阵轩然大波，还掀起了关于暴力与反暴力的争论。四十二名学生由班主任带领，被逼到一座荒岛参加大逃杀死亡游戏，他们中只有一人能够生存，为了活下去，昔日的朋友只能相互残杀，影片中缜密的结构、大胆的描写从根本上彻底改变了日本原有的电影描述方式。与此同时，该片对不断行凶的不可理喻的青少年们、对令人恐惧的日本现代社会都是一个沉重的打击，充满冲击力的画面也同样令人感到震撼。



勇敢者的游戏 JUMANJI

类型 桌面棋牌

游戏片断 你担惊受怕地看着数字的跳动，看到代表自己的棋子走到了一个安全的位置，终于如释重负地松了一口气，但是在你对面的玩家却没有这么幸运，他的棋子移到一格上之后，一群尖啸着的翼龙突然盘旋而来，从你的头顶擦过，带来一阵腥风……色子、棋盘、参赛者，还有花样繁多的惩罚与奖励格，这就是著名的棋类游戏朱曼吉，玩这个游戏的人要把真实的世界抛在脑后，游戏一旦开始，不管发生什么都要遵守游戏规则并完成它，但是，想要走到游戏的终点并不是那么容易的事，因为它会把一切都变成现实。





■图为《勇敢者游戏》的续作，一样的朱曼吉，不一样的剧情

电影链接 12岁的小男孩阿兰发现了一个精致的朱曼吉游戏，并邀请自己喜欢的女孩萨拉一起游玩，不料游戏一开始，阿兰就掉入了游戏的热带丛林并从萨拉的眼前消失了，惊慌失措的萨拉逃了出去，游戏也被迫中断……26年后，阿兰原来住房子里住进了新主人，他们也发现了朱曼吉，一开始游戏，在热带丛林中度过了漫长岁月而变成壮汉的阿兰和一群远古时代的动物就冲了出来，并给小镇带来了诸多麻烦，为了尽快结束这个持续了多年的游戏，他们说服了萨拉一起玩下去。

《勇敢者的游戏》虽然是部拍给儿童看的电影，但是天马行空的各种幻想与有趣的情节也深深地吸引着成人，这是一部真正以游戏为主轴的电影，它要打动的正是那些还留有一份童心的人们。

网络杀机 UNTRACEABLE

类型 模拟

游戏片断 你是一片空气、是一个默默的观察者、是一个没有实体的意识，你游离在网络与现实中，观察着即将发生的事情。在这场游戏中，一名受害者被犯人挟持，他的照片被传到网络上，展开一场现场直播的杀人游戏，他的生命与点击率息息相关，随着点击率的上升，他与死亡也更加接近，尽管所有人都明白这个事实，但你只能眼睁睁看着受害者死于好奇的网络民众的鼠标下，每个人都成为了犯人的帮凶。这是一个让人感到无能为力的游戏，因为完成这个游戏的人并不是你，而是全人类，要等到他们的改变，那将是一个很漫长的过程……



电影链接 也许很多人都不知道，就在自己坐在电脑前悠闲地移动着鼠标时，其实也可能参与了一次可怕的谋杀，网络比我们所想像的更加神通广大，它忠实地担负起了一个刽子手的职责，而所有好奇地点击着手中鼠标的人们都是帮凶——这就是《网络杀机》的主题，它的拍摄手法并不高明，但是选题却如此真实可怕。每个人都是浩瀚点击量中微不足道的一个，但是无数个因杀戮和猎奇而兴奋的人聚集起来，最终发生了悲剧……



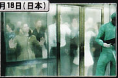
电影前线 MOVIE ZONE

本栏目内容与光盘联动

《生化危机 退化》

BIOHAZARD: Degeneration

上映日期 2008年10月18日（日本）



作为"《生化危机》系列"首部CG电影，本片刚一公布就受到了诸多玩家的关注。这次的故事发生在浣熊镇事件的7年之后，舞台则在美国中西部一座工业城市的机场。为了救济受到生化武器侵害的受害者而在全球各地奔走的克莱尔抵达这里的机场时，亲眼目睹了一个丧失出现在机场的人群中，接下来，乘客和员工陆续受到感染，事态一发不可收拾……在这样的紧急形势下，白宫直属的特工里昂奉命作为解决这起突发事件的特别指挥官，向着机场出发了……



《007 余温之恋》

Quantum of Solace

上映日期 2008年11月14日（美国）



本片是继《007 皇家赌场》后最新一集的007影片，剧情延续了上一部的故事，讲述了邦德在被Vesper背叛后发生的事情，邦德将开始执行新的任务，认识新的邦女郎，并且挫败新的惊天阴谋。在随时随地有可能遭遇背叛、谋杀和骗局的情势中，邦德要与他在总部的老搭档一起奋勇前进，逐渐逼近事实真相……值得注意的是本片的译名比较丰富，也被译为《007 量子危机》、《007 微量情愫》等名。



近期关注 FOCUSING

Moive 电影 《20世纪少年 第一章 降临》

20th Century Boy

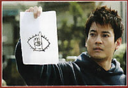
类型 科幻、剧情、冒险

上映日期 2008年08月30日（日本）

浦泽直树的名作《20世纪少年》终于被搬上了大银幕！它是站在漫画金字塔顶端的作品：累计发行量超过2000万册的超人气漫画；是少年情怀与成人漫画的完美结合，它以世界各地为舞台，故事情节跨越50余年，带领读者从30余年前T．Rex乐团的《20th Century Boy》大受欢迎的时代走过大阪万国博览会，见证阿波罗11号登陆月球，是被称为不可能拍成电影的作品，而现在，这部作品终于登上了大银幕！



作为东宝公司耗资60亿日元的超大级别制作，本作在上映之后就迅速打破了《悬崖上的金鱼姬》创下的票房，它将会像《指环王》一样被打造成三部曲，剩下的两部分别于明年春天及秋天相继上映。本片的演员阵容也华丽异常，汇集了唐泽寿明、丰川悦司、常盘贵子、竹中直人、黑木瞳、香川照之等一线实力派演员，同时有名有姓的非群众演员数量更是达到了史无前例的300名！不管你有没有看过《20世纪少年》，这都是一部不能忽视的电影。



Moive 电影 《悬崖上的金鱼姬》

Ponyo on the Cliff

上映日期 2008年7月19日（日本）



类型 冒险

5岁的小男孩宗介与家人们居住在位于海边小镇悬崖上的别墅中，某天，宗介捡到了一个空的果酱瓶子，饼子里有一条头被卡住了的小鱼，它就是故事的主人公金鱼公主小波妮，宗介帮助它从果酱瓶中解脱了出来。从那以后，他们开始喜欢上彼此，波妮的心中逐渐萌发了想要成为人类的想法，并在妹妹们的帮助下偷走了父亲的魔法，向人类的世界游去，它希望自己能变成像宗介那样的人，谁知却引来了巨大的灾难……

宫崎骏每次说要离开动画界，都因为种种原因被迫重新回归，因为宫崎骏是不可替代的，观众永远在期待他的最新作品，甚至于不管内容是什么都会走进电影院。久石让配乐，宫崎骏执导，只要知道这两点就足够了，至于这一次的作品会带来什么样的感动与惊喜？就让我们尽情期待吧。



编辑推荐 EDITOR'S CHOICE

Moive 电影 《遗愿清单》

The Bucket List



类型 剧情、喜剧

一直非常喜欢杰克·尼克尔森的电影，最近看的一部就是他和摩根·弗里曼主演的这部《遗愿清单》。故事中两个患病的老头一个是孤家寡人的富翁，一个是开修车行却有着温馨家庭的黑人。剧本用癌症这个共同点将两个人的凑到了一块，虽然有那么点牵强，不过你很快会被这两个身分、性格、财富都相差巨大的老人所碰撞出来的火花牢牢吸引住。

两个疯狂的老家伙在病床上一番合计之后决定在死前要列一份想干的事的清单，然后再一一实现。于是两人就在生命走向终结之前展开了一场追梦之旅。到非洲打猎、登上金字塔顶、来一场空中跳伞，不过他们发现最难的一项却变成了让杰克饰演的富翁和自己多年不联系的女儿见面。

年轻人大概都会有梦想，但在梦想之前加上了终极两个字的时候，其中就会增加一些沉重、萧索的味道。我想大概每个人看完之后都会有自己的看法吧。总之，这部电影把好玩的疯狂行径和老人的人生沉淀结合得恰到好处，绝对不闷，值得一看。



游戏文化 影漫搜查线

游乐传音 特别版

由植松伸夫、野岛一成、竹本泰藏、樱井政博、酒井省吾五人创办的 PRESS START 游戏音乐会在今年会举办两场，其中一场将于 10 月 31 日在我们中国的上海举行，这也是 PRESS START 第一次在海外开展。而在 9 月 14 日，它的东京场已经隆重举行了，levelup.cn 的特派记者和上海主办方也前去观赏了演出，并有幸提前采访到了五位创办者，本期就请大家借他们的眼睛和耳朵来提前感受这场游戏音乐盛宴吧！

客串主持 levelup.cn 玛鲁斯

PRESS START 2008游戏音乐会东京篇 现场报道

演出前

终于来到了日本，日方接待人员很贴心地安排我们住在离演出剧场东急文化村仅隔一条马路的涉谷城市酒店内，走在涉谷充满消费诱惑的街道上，迎面而来的路人都像是从日系时尚杂志中走出来似的，格外地“养眼”。逛电器馆和药妆店是必修课，笔者也在那里深切感受了正宗日式服务——“顾客是上帝”的尊贵礼遇。

一切都是等待正餐到来之前的消遣。其中，最特别的开胃菜当属演出当天上午，笔者在闲逛日用品商城 Tokyo Hands 的时候奇遇了同样在那儿闲逛的植松伸夫先生，由于是迎面上下楼梯，可以把握的时间太短，也由于笔者过度兴奋引起的大脑瞬间短路，总之，和游戏音乐教父就这么无言地擦身而过了，感叹缘份妙不可言的同时也找到了下午面对面采访的最佳切入点。

下午三点，我们一行来到了东急文化村，乐队正紧张排练着返场曲目《超时空之轮》，仅仅小坐片刻便如同看了预告片似的对晚上的演出怀揣起强烈期待。我们与日方活动主办方简单沟通了目前“PRESS START 游戏音乐会”上海场的筹备情况，与此同时，植松伸夫等五人也已经回到休息室，准备接受我们的采访。五分钟后，植松伸夫、樱井政博、酒井省吾、竹本泰藏、野岛一成——五位游戏界和游戏音乐界最炙手可热的“超级明星”便坐在了我们面前。9 月 14 日是中国的传统节日中秋节，我们特地带来了一盒月饼送给他们几位，植松先生代表大家接过了礼物并表示感谢。笔者提起上午在 Tokyo Hands 的偶遇事件，植松先生很吃惊地倒退了一小步，笑着嘟囔道：“啊，真的吗？那可真是难为情哦。”表情很俏皮，活脱脱就是漫画中的可爱大叔形象，其它四人也随之起哄，盘问他是去买什么……这段奇遇让大家一下子平添了很多亲切感，于是我们的采访便在轻松活跃的气氛中展开了。



▲五位音乐会的主创人合影，也祝他们中秋节快乐！

笔者：很高兴能见到五位前辈，想问一下当时是在什么样的情况下成立 PRESS START 的？

植松伸夫（以下简称“植松”）：是在 2004 年一次聚会中，我们几个做游戏和游戏音乐的人聚在一起聊天，突然就想，现在的游戏音乐还分不同厂家来制作成 CD 供玩家欣赏，那有没有可能打破这种常规来集中不同厂家的所有优秀游戏音乐，编曲成为交响乐，用音乐会的形式来呈现给大家呢……

酒井省吾（以下简称“酒井”）：当时很骄傲地认为，我们五个人一起来做这件事，如果我们都做不好的话，那就没人做得了了。（笑）

植松：是的，所以 PRESS START 的成立可以说是我们几个喝酒聊天时产生的想法。

笔者：那 PRESS START 游戏音乐会有没有在除日本以外的地方演出过呢？

樱井政博（以下简称“樱井”）：还没有，原本的计划是要走向世界的，但很遗憾目前还没有机会。上海的演出将是 PRESS START 音乐会的第一场海外演出。

笔者：您最喜欢您创作的哪个作品呢？

植松：都喜欢吧！（笑）如果自己不喜欢，那是创作不出来。

笔者：植松先生你们家的那只小狗——“泡泡”，还好吧？

植松：很好呢，谢谢你关心，不过他的名字写成中文应该是“包包”。



▲从左至右：竹本泰藏、樱井政博、植松伸夫、酒井省吾、野岛一成。

笔者：酒井先生也创作了很多游戏音乐，那您本人最喜欢玩的游戏是哪一个呢？

酒井：我觉得是《任天堂明星大乱斗》，至少这个游戏让我一直打到了最后。虽然我设置的是简单模式。（笑）

笔者：竹本先生作为本场音乐会的指挥，请问指挥游戏音乐会和指挥普通交响音乐会有什么区别吗？

竹本泰藏（以下简称“竹本”）：有区别，指挥游戏音乐更容易让我找到代入感，游戏音乐是随剧情而展开的，因此也比较容易找准情绪，一边指挥一边沉浸在剧情里。

笔者：那您最喜欢谁创作的游戏音乐呢？

竹本：（慢慢地将视线瞥向坐在一旁的植松先生，幽幽说道）当然是植松伸夫先生！

（众人笑）

樱井：（笑）是在拍马屁吗？

植松：（笑）是在拍马屁！

笔者：野岛先生创作了《最终幻想Ⅶ》的剧本，因其深邃博大的内容而给中国玩家留下了深刻的印象，那请问您本人最喜欢《最终幻想Ⅶ》的哪一段情节呢？

野岛一成（以下简称“野岛”）：我觉得是最开始时候的剧情，那种创作出一个新世界和一片新视野的气氛，我非常喜欢。

笔者：那您的另外一部作品“《王国之心》系列”也很出色，有没有开始《王国之心 3》的剧本创作呢？

野岛：正在构思进行中。

笔者：非常感谢五位前辈和中国玩家分享了最新动态和那么多的感受，最后，请你们向所有期待着上海 PRESS START 音乐会的观众说两句话吧。

野岛：能去上海太棒了！我很期待呢！

酒井：你好！（用中文）我很期待能和上海的观众见面！

植松：非常期待通过游戏音乐有机会和上海的观众见面！

樱井：这是日本游戏音乐的集大成！我们会尽力为大家带来最棒的演出。

竹本：PRESS START 是一场非常棒的音乐会，希望大家能来到现场愉悦地欣赏！

采访就这样顺利结束了，大家一起合影留念时，植松先生更是不忘满怀喜悦地捧起我们带来的月饼，并表示现在才知道原来有那么多中国玩家喜爱他的作品，让他倍感意外和兴奋，期待着与中国玩家在上海见面。

演出时

我们一行回到酒店换了正装便穿过马路再次来到东急文化村。日本玩家们井然有序地入场，一坐定便纷纷掏出了国民掌机 NDSL 玩了起来，可容纳 2000 多人的剧场座无虚席，在等待开场的过程中，日本玩家们也很少和同行的同伴交头接耳，就只是静静地在等待着，等待着由五位高厨精心烹制的饕餮大餐。

演出正式开始。

整场演出都是音乐演奏和谈话部分交替进行的，谈话部分内容之丰富使得整场音乐会更具有观赏性，一下子就拉近了观众和植松伸夫等人的距离，甚至有些遗憾自己是身处二楼的位置，而不能近距离地和台上五人面对面。

开场曲目《荒野兵器 2》振奋激昂的交响乐中加入了吉他和男生口哨声，仿佛贴上了该游戏专属的标签来引起玩家共鸣。第一首曲目结束后，五位 PRESS START 的主创人员人登台和观众见面，植松先生身穿一套很传统的衣服，白袜配木屐，在台上讲话的时候还会不自觉地摇摆身体，非常和蔼可亲。他说刚才听的《荒野兵器 2》是第一次用那么大的乐团演奏，这在编曲上花了很大功夫，希望能以此回报观众的热情。

接下来是《超级马里奥 银河》，活泼中不失大气的交响乐让全场宛如置身于浩瀚的银河系。本作共有 100 首配乐曲目，这次演奏的版本是选取了几段比较标志性的曲目重新编写合成。



▲封面朴素但内容精致的演出手册。

而在《地底探险》这首曲子演奏的过程中，观众席上不时传来笑声，原来是曲子被俏皮地改编了，有时候熟悉的旋律用不同的乐器再结合速度有所变化的节奏，往往能制造意想不到的惊喜。

《逆转裁判》这也是笔者在本场音乐会中较为期待的曲目之一，该款游戏为大多数中国玩家所熟悉，其背景音乐往往只是旋律简单的电子乐，今天听到的交响乐版本也和游戏的风格非常贴切：大气、厚重、庄严，还溶入了日式推理剧常会用到的灵动旋律来营造丝丝入扣的推理过程，节奏感极强，脑海中不由得浮现出成步堂在法庭上斗智斗勇喊出“异议”时的画面。曲目结束后，樱井上台向大家介绍了《逆转裁判》的作曲者横田真人先生，横田先生表示这首曲目能在剧场内响起，是他从来没有想到的，此刻觉得非常光荣。



▲整场演出的声光效果俱佳，气氛非常棒！

《侍魂》加入了日本传统乐器三弦琴合作演绎，让西洋的交响乐也顿时和风了起来。重古典鼓点和三弦琴的配合让人听了有斗志满满的感觉。植松先生说自己在后台也听得入神了，正巧这两天涉谷街头也有街区在举办传统的祭典活动，让他感觉剧场内外有种很和谐的传统魅力。

《霸天开拓史》竖琴的 SOLO 很唯美，整段旋律有历史剧的感觉。就像植松和樱井所说的，就算没玩过这个游戏，也会喜欢上这段旋律。

之后的《任天堂游戏音乐集锦》是任天堂作品的配乐串烧，游戏的旋律大多比较生活化，不会有太宏大太激烈的节奏，但却因其轻松诙谐而使得现场气氛很好。每当一个游戏曲目结束，另一游戏的旋律响起时，现场都会有些许的反应。最后压轴的《Wii Sports》主旋律一响起便让心情明快了起来，仿佛在阳光下挥汗如雨地进行着网球比赛。

《伊苏》这首曲目在每年的 PRESS START 音乐会上都是必选曲目，因为植松先生认为该曲的表现力很强，整首曲子听下来就觉得像是在完整地叙述一个跌宕起伏的史诗，情节跨度很大。植松还说有一次在国外，有外国的粉丝就拿着这款游戏的 CD 让他签名。

《莱顿教授和不思议的小镇》也是 NDS 上比较热门的一款解谜类游戏。曲目开篇便敲打出如同八音盒般的旋律，顿时仿佛回到了游戏状态中，置身于那个充满谜题和奇奇怪怪居民的欧式小镇，为一个个谜题紧锁眉头。随后交响乐声想起，旋律也开始紧张了起来，配合着钢琴声，有种在一间欧式小酒吧内的代入感。

接下来《洛克人 2》的演奏则是融合了 Woodman、Airman、Crashman 和 Dr.W 等不同关卡的主旋律。

白鸟英美子登场！《生命的旋律》顿时激响整个音乐厅！可惜由于档期的关系，白鸟小姐不能够参加上海场的演出，但我们的歌姬海选也在如火如荼地进行中，相信届时这位和植松先生同台演出的“幸运儿”也能够给我们带来一曲别样生动的“生命的旋律”。

音乐会逐渐进入尾声，大家还沉浸在美妙的、令人怀念的曲目中时，也不由得觉得意犹未尽……果然，安可时响起了《索尼克》的主旋律，而紧随在这之后……《超时空之匙》！《超时空之轮》！我的天！大家的兴致一下升至最高点！相信这也是众多中国玩家都十分喜爱的曲子，能在现场听到，是绝对不同于那种用耳机和音响就能得到的感觉，我只能用“震撼”来形容此时此刻的心情，用一句流行语来说，“我整个人都《超时空之轮》了”由此，手鼓、提琴等乐器的完美演奏，为整个音乐会圆满地拉下了帷幕。

这场音乐会共持续了两个半小时左右，终场时全场整整鼓掌长达十分钟之久，可能是欣赏音乐的过程中一直太安静太克制自己的情绪，所以每当一曲结束都会爆发很响亮的掌声，终场更是达到极致。散场时，观众都聚集在大堂内有序地填写观后反馈，轻声轻气地交流着感想。惟一的遗憾是现场没有贩售周边产品。

就像植松先生说的，好的游戏音乐不会打乱玩家的思路，而是让玩家有置身游戏之感；好的游戏音乐同样也能唤起玩家对一部游戏的美好回忆，回味久久。希望能在上海再次见到植松先生和他的 PRESS START。

上海主办方 &levelup.cn
特派记者 冬瓜、Toffee 报道，2008 年 9 月 14 日。



▲ LEVEL-5 的社长日野晃博先生也特地送来了花篮。



▲大家有序地入场。



▲五位 PRESS START 的主创人员登台和观众见面。



▲现场在贩售纪念品。

友情提示 如果你想亲临“PRESS START 游戏音乐会上海场”，可以通过订票查询电话：021-62328325、13764841426 与我们取得联系，或登陆 levelup.cn 还可以参加福利团购哦！

多边共享区

ENTER THE GAME

随着今年苹果"Let's Rock"活动中乔布斯宣布正式进军游戏市场，我们今后对ipod也会做出越来越多的关注。如果把ipod Touch当成一部掌机的话，与PSP和NDS相比它确实有自己的优势，其中之一就是便利的开发环境。目前已经有相当多游戏厂商在为ipod开发游戏，其中也有相当多电视游戏界熟悉的身影，本期胜负师就会为各位分享他与ipod Touch亲密接触的故事。



iPod才是最棒的掌机？

胜负师 提供



对于时尚数码产品比较感兴趣的玩家，应该知道苹果公司前不久又公布了iPod的新机型。在9月9日的发布会上，苹果公司的乔布斯老大重点宣传的似乎不是音乐、影像这些传统功能，而是把眼光放在了游戏上。乔布斯现场演示了3款对应iPod Touch和iPhone的游戏，分别是《足球经理》、《孢子》和《极品飞车》。乔布斯自信满满地向与会者说道："现在，这些将成为你说服别人的新论据，iPod Touch/iPhone是最棒的掌上游戏设备，而且是全新水平的游戏。"很显然，游戏已经成为iPod主力宣传的卖点，其涉足掌机领域的雄心昭然天下。

iPhone对于国内的普通玩家来说还比较超前，而iPod Touch因为国内有代理，而且8G新款2000元左右的价格也不算离谱，离我们并不算遥远。那么iPod游戏的表现究竟如何，真有乔老大说得那么神吗？我们还是用事实来说话。目前iPod游戏阵容约数十款，大部分有破解，我特地向朋友借了一部iPod Touch，尝试了其中三款比较有代表性的游戏，它们分别是《炸弹人》、《超级猴球》和《古惑狼赛车》。





炸弹人



《炸弹人》的画面效果一般，只是比较精细的SFC水准，玩法也是很传统的《炸弹人》。只是iPod Touch机身上只有一个键，该如何操作呢？没关系，左手姆指在触控屏上做十字移动，就可以起到和十字键一样的作用，右手控制放炸弹。多点触控等尖端触控技术让iPod游戏也可以对部分传统游戏形式进行实现。只是十字方向操作有时会失灵或反应过于灵敏。

超级猴球



《超级猴球》是完全使用iPod Touch动作感应系统的游戏，3D画面的效果很不错，乍看之下很接近Wii版，只是猴球里面的猴子只是一张2D的图片，感觉有些偷懒。本作的玩法和Wii版十分相似，用改变机身倾斜度的方法控制猴球的滚动，只是没有跳跃的设定。动作感应灵敏度比较高，但因为手持机身的方式与拿着手柄差别比较大，控制难度非常高，再加上《猴球》游戏本身的变态难度，玩的时候可以用"急死人"来形容。

古惑狼赛车



《古惑狼赛车》结合了触控和动作感应两种操作，但动作感应只是控制车子的左右转向，所以操作难度远小于《猴球》。触控操作功能为跳跃和使用道具，但没有油门、刹车、倒车之类的操作。游戏画面略优于PS水平，部分场景会掉帧。

以我目前的理解来看，iPod游戏可以达到PS以上的画面效果，新颖的操作方式更适合于轻度玩家和非玩家，只是游戏无法实现复杂操作，在游戏类型上有一些限制，暂时还脱不开手机游戏的感觉。iPod会成为PSP和NDS的有力竞争者，还是成为又一个N-Gage，的确耐人寻味。



任饭不可错过的好礼

纱迦 提供

任天堂俱乐部是任天堂官方为任饭们开设的一项服务。玩家可以在此购买一些与任天堂游戏有关的珍品周边，不过再多的钱在这里都是行不通的，你必须用购买任天堂游戏时得到的点数来交换。因此对于国内玩家来说，任天堂俱乐部的东西都是可望而不可及的。

目前任天堂俱乐部又公布了6个全新的商品，不用说自然都是珍品了，它们分别是：

GAME & WATCH合集2	500点
《触摸世纪》原声音轨	400点
《马里奥聚会》纸牌	300点
帽子式NDS收容袋	300点
NDSL收藏包	250点
原创马里奥徽章	250点



《马里奥聚会》纸牌

▲大家都知道任天堂以前就是做纸牌的，这套马里奥纸牌真是珍品啊。

帽子式NDS收容袋



▲这个帽子可不是戴的，拿这个参加天下聚会，一定很有型。

原创马里奥徽章



▲一套4款的徽章，图案非常可爱。不过注意是一个250点，不是一套。

GAME&WATCH合集2



《触摸世纪》原声音轨



NDSL收藏包



ARC特讯

真实的斗剧，中国格斗家的梦想

——专访游天堂



对于格斗游戏爱好者来说"斗剧"这个名字一定是再熟悉不过了，它是由日本著名的大型游戏杂志《月刊ARCADIA》主办的一项大型游戏竞技赛事。从2002年12月初届斗剧开始，比赛就为海外选手提供了参赛名额，众多国家的顶尖高手齐聚一堂同场竞技，也逐渐令一年一届的斗剧成为了国际性的格斗游戏大赛。而每年中国队的参与也使得中国玩家对斗剧的关注越来越高。

举办中国地区的斗剧选拔赛，就是为了选拔出最强的玩家代表中国在世界的舞台上展示自己。游天堂承办赛事并不是最终目的，而是为了通过网站和游戏中心把玩家互相联系在一起。通过自主举办的"TGB战场"让爱好游戏的玩家能与世界最高水平的各国代表亲密接触，让有实力的玩家能站在舞台上实现自己的理想，这才是游天堂的使命。

今年的斗剧中国预选是规模最大的一次，在中国斗剧主办方"游天堂"的努力下，作为斗剧海外赛区的中国赛区史无前例地获得了所有9个项目的参赛名额。在大型游戏竞技事业并不发达的国内确实是一件相当不易的事情。下面就让我们通过对游天堂的采访来了解一下今年的斗剧以及参加斗剧的英雄们。



▲照片中站在左边的是斗剧98um冠军马其，右边是亚军台湾包子。

Q：就国内近期的业界环境来说，虽然大型娱乐游戏已经在国内解禁，并且玩家的积极性十分高昂，但是作为一个边缘行业，在软硬件和政策都并不完善的情况下，是什么样的动力促使游天堂申请所有项目？

游天堂：其实往届斗剧预选赛游天堂也已经参与其中，2007年《KOF98》(格斗之王98)项目冠军曾卓君(小孩)就是游天堂选送的，只是今年动作大了一点。软硬件上确实存在着很多问题，比如这次《VF》(VR战士)比的是最新版《VF5R》，而海外版只有《VF5》，系统出招和角色上完全是2个游戏，根本没办法进行练习。《阿尔卡纳之心2》也是在比赛前1个月才引进的，对于这些不可抗力来说，我们的选手除了多加努力还得更加关心日本的情况。政策上现在已经好很多了，全项目申请的时候，日方事务局看了游天堂以往的成绩，在吃惊相对小的大型娱乐街机市场还能有这样的推广机构的同时，马上给予了最大的支持。当然游天堂也不辱使命，每场比赛都尽心尽力，无论对玩家还是对斗剧都算有所交代。

Q：注意到了这次有几位选手的签证没有成功，出现了什么意外吗？

游天堂：去日本的商务签证是很麻烦的，旅游和探亲会有担保金和自由方面的约束。简单来说，除了上海、北京、广州这样的特定城市可以自行办理，其他城市都需要当地先检查，再去省会城市复查，最后到以上特定城市作最终决定，在手续上无论是个人还是职业的材料都需要非常严谨。这次有几位选手没有签出来，失去了参赛的机会确实非常遗憾。

Q：在历时三个多月的中国赛区预选中，有什么惊喜和特别的地方吗？

游天堂：《KOF》方面还是延续以往的惯例，小孩和黑皮的王者地位是根本无法撼动的。《铁拳6》的南京上海对抗一直很刺激，这次是南京获胜，决赛的现场真是太刺激了！《北斗之拳》的一击必杀让每个在现场观看的人都热血沸腾，原著的FANS更是热泪盈眶。每个对游戏有爱的玩家都能在赛场上感受游戏的热血，比赛的激情！

Q：这次行程的人员算是庞大了吧？那么应该会很累的吧？

游天堂：加上工作人员一共23人，日本还有2位朋友做翻译。在斗剧会场我们是最多的参加代表团体，非常抢眼。我们的队员在比赛时互相之间都会打气加油，比赛之余也会和其他外国代表一起合影，享受难得的相聚。几天的生活虽然陌生繁忙，但是因为游戏的激情，许多时候我们都是在谈论比赛中度过的，所以累也被快乐冲淡了。

Q：在比赛之余有什么有趣的事情发生吗？

游天堂：很多的……比如《北斗之拳》的代表王欣晚上要吃方便面，但是我们住的宾馆是没有热水供应的(真是好奇怪的宾馆)，他居然用洗澡的热水直接泡面，让我们感叹玩《北斗》的真是人才。当然，这另一方面也说明了我们的参赛选手的心态在当时还都是十分放松的。

Q：这次的成绩不好，是不是因为去了日本就一直想玩结果导致思想太放松了？

游天堂：不是，那些只是开玩笑的话。代表们也是知道自己这次来是为了什么的，赛前都一直有去日本的游戏中心野战调整状态。其实这次无论从野战上还是比赛上，《街霸3.3》和《北斗》这样的游戏我们的实力都不输日本，只是这次的排阵也实在太"照顾"海外代表了！举几个例子吧，《街霸3.3》第一轮碰去年冠军"梅园、松田、雪男"；《北斗》第一轮碰日本第一健次郎，日本第一哈托；《街霸ⅡX》碰日本第一拜森，第二轮就是去年的冠军"大贯"；《GGXX》就不说了，第一轮对小川。当看完对阵表时，只觉得天昏地暗……

Q：那《KOF》呢？

游天堂：《KOF》确实是很无奈，这次黑皮和大口没有去成日本。替补的那尔大赛临场经验太差，他在写出场顺序的时候手都在抖。小孩这次的压力也很大，赛前日本就一直在现场分析小孩的实力和对阵。在《KOF98UM》上小孩确实没有《KOF98》那种绝对王者的地位了，和日本的野战也是赢五六局会败一局。和以前那种一打就是30连胜的局面完全不同了。而且日本对待新游戏和比赛的态度真的很值得学习，他们的整体水平和去年比已经上升了好多。

小孩赢了第一轮后遇到的是日本最强卢卡尔使用者，曾经在《KOF》日本全国大赛里一挑五。很艰难赢下卢卡尔后遇到的是真吾，这个角色很冷门，国内根本没有人会用。在系统上就没日本吃得那么透，角色理解上又输一筹，虽然本身综合实力上强但也没能扭转。小孩自己也说，比赛当时有几个反应没有跟上，这样的失误最终失去了比赛。赛后小孩也表示以后的《KOF》新作中中国要想达到2007年的辉煌成绩已经很难了，所以我们要更努力才行。虽说如此，但小孩还是对自己很有信心，他相信明年一定能站在这个舞台上击败对手！

Q：对于明年的斗剧有什么展望吗？

游天堂：现在说这些太早了，很多事是取决于日本的。毕竟那是日本的国内赛事，今年海外军团的成绩普遍不好，基本都是陪太子读书。今年游天堂的斗剧工作已经全部完成，现在正在开始筹备中国最大的大型娱乐游戏竞技主题赛事"TGB战场"，相信到了10月，我们的主场会让整个世界"红"起来。

后记

在那么多国内玩家参与的情况下，中国第一次9个项目全部参加，我们看到了斗剧在中国玩家心目中具有很大的影响力。去年我们已经拿过了冠军，对于我们来说当然不是再要一个冠军那么简单。今年10月的TGB战场，让游天堂再实现我们的梦想吧！



▲这就是斗剧08中国队的第一分队的全体成员。

真饭的力量 写轮眼发动

火云提供

梦幻的出场阵容，众多历代主角参战，将在年底与玩家见面的PSP新作《异说 最终幻想》已经被不少"FF饭"奉为"神物"。随着SE像挤牙膏似地一点一点公布新消息，玩家们的胃口也被越吊越高，前一阵子放出的约有5分钟（本期光盘已经将其收录）的预告片更是把玩家的热情推向高潮。将这部预告片反复播放揣摩其中的信息变成了"真饭"们的近期必修课，更是有玩家发动写轮眼从预告片只出现了几秒钟镜头的众多人物剪影中分析出了本作中参战的主人公阵容，其中便包括了目前呼声最高的克劳德。下面就让我们看看玩家猜测的这些人物，相信不久之后真像便会大白于天下。



从左至右
蒂娜(FF Ⅵ)
洋葱剑士(FF Ⅲ)
克劳德(FF Ⅶ)
泰达(FF Ⅹ)
巴兹(FF Ⅴ)
光之战士(FF Ⅰ)
费里奥尼尔(Ⅱ)
希坦(FF Ⅸ)
塞西尔(Ⅳ)
斯考尔(Ⅷ)

马里奥的神奇纸帽

丁丁提供

如果你一直想等任天堂官方推出马里奥脑袋上扣的那顶红色小帽子的话，那可别错过这个好东西。国外一位热心又有耐心的玩家用电脑设计了一个3D版的马里奥帽子，并且真的可以由纸片拼成哦。看看图中这个男孩头上的成品还真是有模有样啊。



如果你也想亲手来做一个的话可以到这个地址免费下载PDF文件 http://www.tg777.com/download/6667.html。制作成功的话，千万别忘了给我们编辑部发来你成功的作品照片，和全国的玩家分享一下吧。

真人版《打鸭子》

星夜提供



图片中的这三个小伙子自称是"任天公子"(Nintendudes)，看到这样的场面，你是否立刻已经想到了FC经典光枪游戏《打鸭子》呢？这三个任天堂迷参加了在芝加哥举办的"2008红牛大赛"，这是一个著名的飞行比赛，已经有18年的历史，总共举办了35场比赛，参赛者套上各种自制的装备在空中滑翔，飞的最远就是冠军。三位"任天公子"不仅要参加比赛，还要让他们的滑翔表演充满娱乐性，因为想像力以及把观众逗乐也是评分的参考因素。于是他们就决定制作一出真人版的《打鸭子》，三个人分别套上猎犬、鸭子和光枪的外套，扮演鸭子的一人在空中滑翔，另外两人像模像样地模仿《打鸭子》的场面，比赛时这两人会把鸭子从大斜坡上推下去，达到一定速度后鸭子振翅飞起，然后飞到密歇根湖面上，据说比赛的最高纪录是飞了大约60米。不过看这只猥琐鸭的倒霉相，恐怕也飞不了几米吧……



学游戏拿高薪！

上海大学 招生公告

三维游戏影视动画、游戏程序设计研修班

上海作为国际化的大都市，游戏和影视动画发展迅速，盛大、第九城市、上影数码、上海卡通等一大批上海企业已逐渐成为中国游戏影视动画产业的领军企业。国家"211工程"重点大学——上海大学成人教育学院与专业机构上海CIA数码科技合作，引进国际游戏影视动画先进教育理念，将面向全国开办三维游戏影视动画专业研修班（CIA第二十七期班），有关事宜公告如下：

招生计划： 开学时间：2008年10月28日

三维游戏影视动画专业研修班（全日制1年） 招生人数：60
培养目标：培养传统美学素养，系统了解影视理论与传统动画技巧，全面掌握游戏原画、游戏场景、游戏角色、游戏模型、游戏帖图、游戏动画、游戏特效、影视动画、影视特效、影视片头、后期制作、建筑渲染及建筑动画表现、动画与音效合成等专业技能等专业技能。

游戏程序设计专业研修班（全日制1年） 招生人数：30
培养目标：培养游戏策划能力，系统学习游戏编程语言、方法、技巧和经验，全面掌握游戏引擎、游戏地图制作、游戏关卡设计、c++网络游戏设计语言、Java手机游戏设计语言、掌握单机、网络、手机等各种平台开发设计制作游戏的技能。

证 书： 完成学业通过考核者将颁发《上海大学结业证书》和《CIA专业证书》，同时可组织参加《上海市紧缺人才岗位资格认证》和MAYA、3ds max官方认证考试。

教学地点： 上海大学延长路校区（住宿、走读均可）

入学条件： 高中以上学历，年满18周岁，热爱游戏制作、影视动画者；免试入学。



成绩合格者，择优推荐到EA（美资）、育碧（法资）、SEGA（日资）、盛大、九城、昱泉、大宇、上影数码、上海卡通、水晶石等国内外知名游戏、影视、建筑制作公司就业。

咨询热线：021-62539082 详情请登陆：www.cia-china.com
咨询地址：上海市新闸路1220号上海大学成人教育学院本部B楼211室

编辑部落

把编辑们的所见所闻、所思所想与大家分享

UCG BLOG beta 1.1

本期博客



上帝物语

丁丁发表于 2008.9B（总第 210 期）

· 写在前面 ·
FOREWORD

惭愧惭愧，虽然是电视游戏杂志的编辑，在截稿的前几天疯狂玩的居然是一款 PC 平台的游戏。大概很多玩家都和我一样，游戏玩得多了就时不时会瞎琢磨。比如我在玩 8 位机的时候就经常梦想着要是把各种不同类型的玩法撮合到同一个故事里做一款游戏该有多爽。对于玩家来说，等于在一款游戏里能体验到多种游戏的乐趣。尽管现在看起来这个想法对于游戏的制作团队来说可能是个噩梦，但刚刚上市的 PC 游戏《孢子》还真的做到了，而且做得非常迷人。

你想做上帝吗？

《孢子》的制作人威尔·莱特就是开创了“《模拟人生》系列”的传奇设计师，不过在《孢子》中玩家不用再为人类的生活而营营役役，你会在以亿年为单位的时间尺度上亲眼见证一个文明的诞生和发展。在欧美通常直接把这类游戏称为 god game。想想看，如果有一天有人把做神的机会交给你，难道你会不动心吗？

游戏的主界面就是有着多个悬臂的未知星系，我随便选了一颗颜色看起来很顺眼的星球然后就开始了第一个物种的繁衍，一颗包裹着生命的陨石擦过水面进入了一切生命的开始——海洋。尽管游戏本身的配乐非常轻盈，不过此刻的确让我想起了斯坦利·库布里克那部著名的《2001 太空漫游》，甚至还不自觉地哼起了电影中那首标志性的主题曲——理查德·施特劳斯的《查拉图斯特拉如是说》。作为一个科幻迷能有朝一日自己来操作一个物种的起源，实在是让人兴奋不已。

游戏为我们提供了六个阶段：海洋阶段、生物阶段、部落阶段、城市阶段、文明阶段、太空阶段。尽管游戏中玩家就像是神，能够决定一个物种每一次繁衍和进化的方向，但是实际上你所处的环境仍然像是一条铁律，让你不自觉的针对更容易生存的生物特征进行改进，透出了浓浓的进化论的味道。在孢子阶段为了在温暖的海洋里躲避大型孢子的吞噬，你不得不选择进化出更多的鞭毛来加快游动的速度，在登陆之后你需要不断地在和其他种群的交锋中进化出更好的社交手段或是杀戮技巧。即便是在太空阶段，这种生存的逻辑也只是以一种更复杂的方式隐藏在整个游戏的框架之下。

玩的过程中你会发现，游戏提供了足够有趣的体验和丰富的细节，让我印象最深刻的就是游戏对于生物视觉和沟通的表现，尽管以游戏的方式进行了抽象和改变但却仍然保留了神髓。比如如果在改造生物的时候你把它的眼睛换成触角，那么在游戏画面中一切都是黑白的，而且视野也短得可怜，很容易就被



其他的种族猎杀。在和其他种族进行沟通的时候你必须和它们做出类似的动作，才能让他们消除戒心。当高等级生物和低等级生物沟通时，尽管低等生物的沟通能力有限，高等生物如果级别够高甚至可以弥补低等生物的缺陷。再看看现实生活中人与宠物的关系，你不得不赞叹《孢子》制作组对于这些细节的提炼相当有想象力。

这还是游戏吗？

玩过整个游戏之后，你会不自觉的把每一个阶段的游戏和一些同类的单独游戏作比较。比如部落阶段之于的《魔兽争霸》，文明阶段之于另一个游戏奇才席德·梅尔的《文明》。在网上看到了不少游戏论坛里的玩家抱怨《孢子》每个阶段的玩法深度不够。

但我感觉这棒子打得实在是有点冤枉，这款游戏的核心更像是一个人类对于生命和宇宙认识的游戏模型。就和之前制作的“《模拟人生》系列”一样，威尔从来没有把自己的作品当作是纯粹的娱乐游戏，他本人在很多场合都表示更喜欢人们称之为software toys，即软件玩具。

而同样的概念在2005年也被任天堂的总裁岩田聪正式提出，并提出了Non-games的定义，指的就是处于电子游戏、玩具和应用软件边界上的软件。这类软件的最大特征就是缺乏特定的目标、任务和挑战。但它允许玩家自己来设定目标，通过更自由的游戏方式进行充分的自我表达。这也和传统游戏里“设定目标-达成目标”的方式不尽相同。

其实Non-games在很多平台上都有代表作品，PC上大行其道的多人在线游戏《第二人生》以及“《模拟人生》系列”，NDS上销量惊人的《脑锻炼 大人的DS练习》以及Wii上的《Wii Fit》都属于此类游戏。

所以说如果换个角度来玩《孢子》，大概你获得的乐趣要比一味的追求通关多得多。假如说小岛秀夫是那类告诉你游戏能做多好的制作人，我想威尔·莱特大概是那类可以告诉你游戏能做到什么的合适人选。



▲《孢子》用多样的游戏方式传达了制作组对于生命、对于宇宙的思考，进一步拓宽了游戏的表现题材。

· 最近发表 ·
LATEST TOPICS

游戏之外生活之中
晴天发表于 2008.9A（总第 209 期）

八月狂想曲
纱迦发表于 2008.8B（总第 208 期）

独占时代的终结
星夜发表于 2008.8A（总第 207 期）

· 最近回复 ·
LATEST COMMENTS

RE：上帝物语
【2008-9-17 15:45:25 by：多边形】

要说欧美玩家对制作人的崇拜绝不亚于日本人，我在 EA 发布会现场的时候，威尔·莱特上台时那个掌声，简直要把他给轰到天上去。

RE：上帝物语
【2008-9-17 15:50:43 by：炎骑士】

虽然我玩的是NDS版，但游戏依然精彩，一个个小任务串联起来的关卡让我玩起来就停不了。不过，虽然我也渴望尝试 PC 版，但需要预留 10GB 的安装空间实在太恐怖了。

本期读者语录 Email 裴雷：努力工作，拼命玩！坚持体育！——我运动，我健康，我快乐！

栏目主持 玛娜&TT

读编往来

UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客

读编往来 通信地址

兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社

邮编 730000 Email ucg@ucg.com.cn

插画：阳光成员 开心快乐

读编交流 读编往来



★中秋佳节改成三天假期后，不知道大家休息得如何呢，不管怎么样，能和家人一起共度就已经很幸福了。虽然小编们不能回家，不过却收到了很多读者的祝福，让我们备感快乐。旁边的这张图片就是一位名叫丁言的读者特别给我们制作的礼物，除了"天下玩友是一家"的字样之外，还有标注"UCG Happy"的月饼。在这里，除了要感谢这位读者外，还要向所有支持我们的读者说一声谢谢，是你们的陪伴让我们不寂寞。

★上期的"读编往来"中，小编放出了一幅"编辑部工作图"，之后受到了读者巨大的反响，大家纷纷来信表示想知道更多关于编辑部的事情，所以从本期开始，我们就将以图片的形式向大家揭秘在编辑部中的点点滴滴！如果大家有很想知道的事情可以来信向我们建议，不过，像是"想要看小编720度后空翻接佛山无影脚"这类不可能实现的事情就算了……

★开学之后，"读编"也再度热闹了起来，除了读者来信数量显著上升之外，我们也增加了一些可以和读者进行互动的栏目和活动。仍在上学的学生，还有擅长于挑战极限的玩家快快向后翻吧，你们大展身手的时候到来啦。

本期流行游戏 What's In



◀在《完美机车》和《机车风暴 太平洋裂谷》两个试玩版同时袭来的情况下，众小编纷纷施展出各种华丽车技挑战不可能的极限，让旁观者深深同情游戏中可怜的驾驶员们……

挑战极限

《完美机车》试玩版 PS3/X360（7人）

我要飞得更高！

——恨不得在机车上做1800度托马斯大全旋的多边形

最有观赏性的车祸现场

《机车风暴 太平洋裂谷》试玩版 PS3 （7人）

快点，在空中把引擎爆掉给大家欣赏一下！

——试玩版刚下好众小编们共同的呼声。

继续挑战极限

《生化尖兵 重装上阵》PS3/X360（4人）

SUPER HARD 难度，第一区，努力中……

——Gouki

临阵先磨枪

《灵魂能力IV》PS3/X360（9人）

每天都有新发现！

——为了下期的比赛，大家都在家苦练，所以每天对战时都有人用新角色，或使用新连技。不排除有人保存实力，狡猾狡猾滴！

Q&A

Email 张宇凡：对于208期"前线狙击"《机战Z》的内容抱有一个疑问，本着严谨的态度想自己先查一查资料，但未果。于是想问问纱迦：机体设定师会以自己的名字命名机体吗？比如25页的艾莉菈丝？如果可能请纱迦在反拍一砖中回答。

エリファス是机体的日文名，不是机设。不用反拍了，YOU WIN

Email 秦武阳：俺小城里就一家书店有UCG，每期只有两本。高考完了，俺马上去书店告诉老板，让他以后每期都给我留一本，谁知第二天就被老爹送上了去旅游的路。在济南的街头书摊，俺看到了旅游期间两期的UCG，想都不想，俺把它当场拿下，等回家了突然想起书店那码事，就赶快去问了下，老板还真留了……冥冥之中，我想起"遵守诺言"的教导，想起了"做人要厚道"的至理名言，于是，俺一咬牙，一跺脚，一撞墙，将这两期再次拿下！回家以后，看着这些书……最终，我找到了安慰自己的理由：为了UCG，值！

您果然是条汉子！

增城 郭子滔：某日去买UCG的时候，发现了一本《猛鬼故事》，封面用的居然是奎爷，虽然画面特地做了一些模糊处理，像乱涂乱画一样，但还是可以看到奎爷一手揪住一个士兵，拿起链刃正要砍。天哪，咱们的奎爷不是鬼，是个活生生的神呀，战神呀！

现在有些学生课外读物的封面都用动漫角色，或是照动漫角色画个"同人"就算是封面了，那水平还不如论坛上的涂鸦，要多雷有多雷。

上海 梅小西：我也是阿根廷球迷，这次阿根廷在上海的3场比赛全部去看了，我还看到了Gouki小编，呵呵，早就知道Gouki是位忠实的阿根廷球迷，没想到能在上海遇见，还目睹了Gouki的球技，速度快，跑位灵活。最后祝愿游戏机实用技术越办越好。

在上海期间的确是感受到了读者的热情，特别是在体育场看球的时候，时不时就有读者朋友过来打招呼，看来UCG里喜欢足球的玩家还是不少的嘛！谢谢大家的支持！

Email andy kuko：时间不够啊～真想我懂分身术～把X360分成360台～再把自己分成360个，再把电视分成360台，再把房间也分成360间，再把女友也分成360个，再把我家中的美元分成几百亿张～（所谓的分身术不竟竟是自己分身～还要能让所有物品分身那才了得！）～不好意思各位我失控了～

太狡诈了，只有美元是分成几百亿张的！



本期读者语录

Email 包智杰：哈哈！在中秋的前一天，我终于入手了一台PSP！这下小编们应该很欣慰吧！因为从此就少了一个读者问你们要PSP了！

最可怜的读者

增城 郭子滔：最近，单车老是被偷，第一次被人拆锁，看到单车的一刹那，我想，“什么撬开就赔 80 万，还不是被撬了。”虽然锁还没开，但是用旁边的石头用力一砸，开了！顿时想揍商家一顿。第二次在停车场，别问我为什么在停车场也被偷，其实不算是偷，是被停车场的老伯的朋友骑走了，害我只好走路。两天后又被骑走了，这次是被两个小孩骑走了。唉，这是什么停车场，是送车场吧！总之，楼下小区那告示栏的“妥善保管财物”的警示可不是贴着好看的。



成都 罗丰：某天我在电玩店买游戏，不一会有一位大概五六十岁的女性进来，她的穿着很朴素，可她却直接问 BOSS 有没有 X360 的正版《忍龙 II》，我当时就震惊了，于是开始认真地打量着她，可始终不觉得她有买正版的经济实力，但我又在想，难道这就是传说中的人不可貌相？可我错了，由于这里没有正版的《忍龙 II》，所以她去别的游戏店了，她走了之后 BOSS 就说起她，说她是帮她的儿子买的，每次她儿子要的游戏她都给他买，她儿子才 20 多岁，每个月工资 1000 不到，而且基本上除了上班外都在家打游戏，虽然是他自己掏钱买游戏，对自己喜欢的游戏买正版很好，但他也得考虑一下自身情况下，而且居然叫自己的母亲去买，真不知道他咋想的，唉。支持正版是好，但也要有充足的经济实力啊。

其实我觉得也不能完全用批判的眼光去看待这个小伙子。首先，没有经济来源的学生靠着省吃俭用买主机的情况非常普遍，难道我们也要说“买游戏机是好，但也要考虑自己的经济实力”这样的话吗？对自己喜欢的游戏要购买正版，是很多能力有限的玩家都尊崇的一种消费观念，这其实是无可厚非的。其次，这位母亲为什么愿意给儿子跑腿？我觉得不一定是儿子的不孝。妈妈最怕孩子在外惹事生非、结交损友，“除了上班都在家打游戏”可能反而让妈妈十分放心，她也就愿意鼓励儿子的这种爱好了。最后说教一句：每个人都有自己的生活方式，我们不应该恶意揣测，或完全用自己的道德标准去衡量。你说是吧？

新疆 汪雷：208 期 DVD 里最让我惊讶的是“鬼屋魔影”的剧情影像居然是中文配音，太棒了！而且配音配的还不错，不知是小编们自己配的音还是专业团队配音呢，不管怎么说这可比光看杂志攻略和剧情小说可过瘾多了，希望下部能是《潜龙谍影 4》的中文剧情影像，大期待中。

嗯，很高兴你能喜欢我剪辑的这段《鬼屋魔影》的影像，不过也有不少读者有着和你一样的疑问，坦白说（咳咳），这款游戏的中文版本身就是有中文语音的。要是《潜龙谍影》来个配音版的话，怕是……

剧本 纱迦 绘 阳光成员 末末

主题：《非洲》

非洲



Email 刘朋：拿到最新的一期杂志，习惯性地翻到“黄金眼”看当期的评分，第一个就是《西格玛倍音》，好，我也很喜欢这个游戏，于是赶紧看看小编们是怎么评价的。

晴天：“……虽然推理部分并不算复杂，……”

玛娜：“……不过游戏的推理部分难度稍微有些偏高，……”

纱迦：“……推理相当有难度，……”

……

这……算一种小编们智力的展示么？莫非小编的发言顺序是按 IQ 排的？呵呵，开个玩笑，其实想想也合情合理，纱迦貌似最擅长格斗和动作类（比如无双）游戏，每日浸淫于次世代华丽的画面里砍瓜切菜，自然推理功夫有所生疏；晴天同学经常孜孜不倦地为大家献上众多时间杀手的深度研究，日语和推理 Lv 想必都达到了顶点吧。

所谓术有专攻，小编们擅长的游戏各不相同，对同一款游戏评价也自然有所差别，不过被您这么一节选对比，感觉还真是有点窘……

这个“巧妙”的顺序看到你的来信后我才发现（-_-b），你可以把这三个发言的实际意义理解为：建立信心、打击信心、失去信心，并由此推断出小编们玩这款游戏的心路历程。当然最后要强调的是，我们三人对你的推理持保留意见。

Email kennychais：换了电脑后终于可以欣赏《PES2008》和《FIFA08》了，但怎么发现《实况》我越来越陌生，而《FIFA》越来越熟悉啦？怎么又回到我抛弃《FIFA》开始玩《WE》的时候啦？不解啊，难道是时光倒流？

其实《FIFA》家用机和 PC 版用的不是一个引擎，PC 版每年的变化不是很大，请放心你并没有穿越。

Email 满月：我很喜欢“读编往来”这个栏目，可是看久了里面的小编头像实在不爽！万年都是同一个表情！看久了这个呆瓜样后，总怀疑小编是不是冷血的，或玩游戏多了，面部变化不能。其实设计多几个不同表情也挺好的，可以根据不同读者的来信使用不同的表情。一来增加欣赏性，二来让我们读者感觉得更加亲切，拉近了距离！其实我觉得在“流行游戏”中加入各小编不同心情的头像是很不错的！最后补充一句：胜哥就免了，估计喜怒哀乐都是一个样！

果然还是胜员师高明，上期我光想着找个笔划简单的小编名，看来小编形象也该注意一下（琢磨中……）

Email maliwy711：一拿到新一期的《游戏机实用技术》就迫不及待地翻到“小编寄语”的一页，猛然间发现众小编的新形象都与时俱进地换成了奥运形象，在这里对您们的新形象有一点个人的看法：

首先是泰坦，拳击手的形象，一身红装，看上去那是相当威猛。但是泰坦啊，拳套上光写个“泰”字出去的话别人会以为你是泰森呢，这样会吓到小朋友的；纱迦的姿势与菲尔普斯的起跳动作如此相似，难道纱迦在编辑部里也是个游泳高手？Gouki（看，后面的字母没有大写吧）的表情和动作也像极了梅西，我看好你，Gouki……最后我不得不说的是星夜，第一眼看见星夜同学的形象时我还以为是看错了，以为是看到了星爷的电影呢（具体内容参见《大内密探零零发》里“天外飞仙”解剖现场那段皇帝被揭下头罩后的样子），哈哈哈哈哈，星夜同学，真有你的……

经过您这么一说我们终于都明白了看到星夜奥运形象时那似曾相识的感觉是什么……另外，虽然我不擅长打网球，炎骑士不会骑驴，星夜也不懂击剑，不过纱迦可是货真价实的游泳高手喔。

本期读者语录 内蒙古 贾思超：新小编的明信片还有晴天和玛娜的没收藏到，老小编的是多边形和 ACE 飞哥的，你们看着办吧，小弟今天蹲 UCG 门口不走了，哇哈哈哈……

爆料报 小编玩游戏时的特殊习惯大诊断

完美强迫症

玩了这么多年的游戏，自然是会养成一些独特的习惯。对于我来说，恐怕最大的习惯就是在游戏中搜刮一切能够搜刮的道具吧。记得当年玩《恶魔城 月下的夜想曲》时，我走过的地方连烛台也不会放过。此外，由于在来编辑部之前一直泡在包机房，所以我个人还习惯备一个属于自己的手柄存放在包机房，玩游戏的时候用自己专用的，嘿嘿。

其他强迫症

玩对战游戏类

一定要吃饱了饭才能玩，不然再擅长的游戏也会输。（玛娜：原来你是孙悟空……）

玩《WE》

1 喜欢在周末边看英超边玩，中场休息时刚好可以打一场比赛，顺便还可以买买在刚刚的球赛中发现的新人。

2 新作上来肯定选阿根廷先得次世界杯再说，顺便熟悉一下系统。

玩游戏必关门

不知道这是从什么时候留下来的习惯，反正现在我一玩游戏就要关门。本来以为是从小在家里养成的，但转念一想，家里就一台电视，我只能在家长监视下玩游戏，所以这说不成立。据推测可能与我上学时玩街机多次被老师生擒有关，因此我的潜意识里总有一种玩游戏不安全的感觉，表现在具体行为就是玩游戏时会不自觉地关门了。

①只坐有靠背的椅子玩游戏，或干脆半躺在床上玩。包机房时代，如果没有靠背椅坐，我宁可在一边多等一会儿。

②玩游戏时如果有人和我说话，我一般都听不进去，或答非所问。（各位同事，请多包涵！）

③对游戏系统记录的存档时间很在意。如果开着游戏机走开了一会儿，造成游戏时间虚走，那我一般会读上一个档，哪怕有一段要重打也不在乎。其实这样花的时间更多，只是存档时间显示会比较少。

④对宿屋的价格过敏。角色扮演游戏一般越到后期，宿屋价格越高。我会计算使用回复药和住一晚哪个更划算，甚至宁可跑到之前的村子里住低价房，也不让宿屋老板轻易赚我的钱——尽管此时我已腰缠万贯。

嫁祸他人

个人倒是没有什么惊天地泣鬼神的习惯。不过想起小时的玩伴，每次去玩街机的时候，他必定是左右手交叉，右手摇杆，左手按键，任何游戏都是这样操作。其实这样的操作方式在某些玩格斗游戏的玩家里倒是见过，但像他这样不分游戏类型统统反其道而行之的，在我认识的玩游戏的人里，还真是独此一家。

我都是很正常的玩游戏啊。不过我倒是记得以前上大学有个哥们喜欢躺在床上玩角色扮演游戏（PC的），两脚架在床尾的电脑桌上，一脚踩鼠标，一脚踩键盘，操作得可利索了……

最正常的小编！

寻思了半天发现自己打游戏时居然没有什么不良嗜好，貌似在玩《WE》有出手汗的习惯，所以总是在球出界或比赛暂停时在裤子上抹上几下把手汗擦掉，还有就是在进球时会习惯性地挥一下手，曾经有许多坐在我身边的球友深受此害被打到。

剧本 晴天

背道而驰



编辑部图鉴

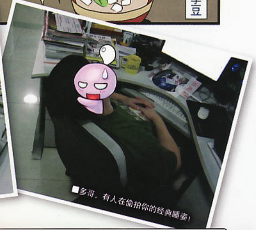
午休时光是编辑部里最安静的时间段之一，因为这个时候众小编们往往都在休息补觉，同时，这也成为了炎骑士这个八卦爱好者收集素材的宝贵时光，在他孜孜不倦的努力下，编辑部内诸多小编的睡姿都被收入相机，不过由于某些当事人的强烈要求，玛娜在这里只能偷偷地放出几张给大家看（被放出的人对不起 >_<！为了"读编往来"只好牺牲你们了！）

当然了，据说炎骑士的相机中目前还有部分小编的午睡图暂时欠缺，像是几乎每天中午都准时午睡，但是因为姿势太端正而导致其没有拍摄欲望的晴天；精力太过旺盛以至几乎不在编辑部合眼的纱迦和Gouki；还有一直到上班时间才出现的小编等等……让我们期待他的收集大愿早日达成吧……（反正玛娜已经决定要改掉坐着睡觉的坏毛病了 -_-b）。



■新小编丁丁的"抱头鼠窜"式睡姿。


■美编anubis的侧身像睡姿。


■多哥，有人在偷拍你的经典睡姿！

本期读者语录 贵州 吴星宇：中秋节快乐，很兴奋能在中秋节拿到这期杂志，感觉比吃月饼强多了，谢谢各位小编，你们辛苦了。祝你们每一家其乐融融，团团圆圆，幸福美满！

热血最强英雄贴



谁都有几款擅长的游戏，谁都能练成几项过人的绝活。想在更多人面前展示绝技吗？那就到"热血最强"来试试身手吧！

ENDLESS 工作室、炽天堂攻略组、极限堂攻略组、KILVIN……这些名字让你不服气？没关来，来"热血最强"挑战他们吧！

热血最强对游戏类型不限，机种不限，新旧不限！就算游戏有些冷门，只要你的表演够华丽，成绩够惊人，创意够精彩，那么最强之门依然会为你畅开。

如果你不会录制视频，近期杂志会有一系列的教程；如果你只能提供自拍影像，只要保证人类的肉眼可以看清，那我们还是会欣然接受。

用你的热血挑战一个个不可能完成的任务，用你的激情为游戏世界的最强之道谱写最华丽的篇章。勇敢的少年啊（还有少女），热血最强正在等待你创造奇迹！

投稿内容

除了动作游戏的无伤、最速、邪道等传统热血最强，角色扮演等游戏类型的另类挑战、极限玩法，格斗游戏连续技 MV，或以创意为主的特色影像作品，均列入投稿范畴。

投稿方式

发送邮件至 tt@ucg.com.cn，对自己的作品进行简要文字描述。我们会有专人与您联系。

剧本 火云 **迫不及待**



游戏·人

《游戏·人》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《游戏·人》第 17 辑，定价：16 元；《游戏·人》第 22 辑，定价：14 元；《游戏·人》第 29 辑，定价：24 元。《游戏光环 DVD》第 20、28、29、31、33 辑，定价：8.8 元；《游戏光环 DVD》第 34 辑，定价：14.8 元。《游小说》第 7、9、10、11、13、15、17～19 辑，定价：9.8 元。《Wii 专辑》第 1 辑，定价：28 元。《Wii 宝典》，定价：28 元。《Xbox360 专辑》第 3 辑、第 5 辑，定价：28 元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗 99 号信箱 《游戏·人》读者服务部（收）
邮政编码：730020
电　　话：0931-8674805
E m a i l：gamers@263.net

游戏机实用技术

目前杂志社有
以下几期杂志可供邮购：

总第 160 期、总第 164～168 期、总第 173 期、总第 178～181 期、总第 184 期、总第 185 期、总第 189 期、总第 190 期、总第 192 期～194 期，定价：9.8 元。总第 203 期、总第 205 期、总第 206 期、总第 208～210 期，定价：12 元。总第 207 期、总第 73·74 期、总第 137·138 期、总第 162·163 期，定价：19.6 元。《游戏小说十年》，定价：42 元。

邮购地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮政编码：730000
电　　话：0931-8668378
E m a i l：ad@ucg.com.cn

友情提示：《游戏小说十年》将以申通快递方式发出，请邮购读者一定在汇款单附言处留下可以接收快递的手机号码，并保持手机畅通以便查收！（申通不到地址均转发邮政挂号印刷品，恕不另行通知，请见谅！）

掌机王 SP

目前《掌机王》读者服务部
现提供以下邮购服务：

目前《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购：《掌机王 SP》第 13～15 辑、第 17 辑、第 22、27、31 辑，以上每辑定价为 12.00 元。《掌机王 SP》第 37～43 辑、第 61～67 辑、第 69 辑、第 73～77、84、87、88、90 辑，定价：8.8 元。《掌机王 SP》第 95、96 辑，定价：9.8. 元。《NDS 专辑 VOL.2》，定价：25 元。《NDS 专辑 VOL.3》，定价：28 元。《塞尔达传说 海拉尔编年史》，定价：38 元。《口袋玩家》第 1、2、9、10、11 辑，定价：16 元。《PSP 专辑 VOL.3》、《PSP 专辑 VOL.4》，定价：25 元。《NDS 宝典》，定价：28.00 元。《怪物猎人狩猎志 VOL.2》，定价：12.00 元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗 1 号信箱 《掌机王》读者服务部（收）
邮政编码：730020
电　　话：0931-4867606
E m a i l：pgking@263.net

动漫游工作室

动漫游工作室
现提供以下邮购服务：

《爱图 e 族》第 3 辑，定价：28 元 / 本；《福音战士新剧场版：序 典藏 DVD》，定价：16.8 元；《火影忍者剧场版秘卷》，定价：32 元；《四叶草》第 1 辑，定价：16.8 元；《生化危机官方小说》第 4、8 辑，定价：14.8 元；《高达无双全书》，定价：22 元；《宿命传说 2 官方小说 苍黑的追忆》，定价：16.8 元；《宿命传说官方小说 苍黑的思念》，定价：14.8 元；《机动战士高达 00 Meister's Mission》，定价：22 元；《变形金刚漫画 特别版 电影前传》，定价：25 元；《变形金刚漫画版》1、5、6、7，定价：24 元 / 本；《模魂志》第 23、24、25 期，定价：12 元 / 期。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局 37 号信箱 动漫游（ACG）读者服务部（收）
邮政编码：730010
电　　话：0931-8663118
E m a i l：acg@vip.163.com

游戏城寨

《游戏城寨》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《游戏城寨》第 1～4 期、第 6～12 期，定价：4.8 元（两本起邮）；第 13 期、第 15 期、第 16 期、第 21～26 期，第 28～31 期，定价：5.8 元（两本起邮）；第 33 期、第 37 期、第 38 期、第 43 期，定价：9.8 元。《机动战士高达 00 影像典藏》第 2 辑，定价：9.8 元。《机动战士高达 00 影像典藏》第 5 辑、第 6 辑，定价：12 元。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局 66 号信箱 《游戏城寨》编辑组（收）
邮政编码：730010
电　　话：0931-4863066
E m a i l：yxcz@263.net

邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或 Email 联系。

本期读者语录 深圳 邓亮宏：看到"多边共享"里《MHP》的餐厅真是超想去，如果他们跑到中国开一个的话就肯定稳赚了，里面的东西总盗版不了的吧……

校园游戏生活剪影征集

学生时代永远是值得珍惜和怀念的，不管你是在上小学、中学还是大学，或者已经步入社会，作为玩家的你应该对于校园里的游戏生活有着一肚子说不完的话题。这里就从以下几个方面向大家征集校园生活剪影的相关素材：

1. 讲讲作为学生的你是怎么接触并喜欢上游戏的；
2. 与我们分享你在上学时的一些游戏习惯与爱好；
3. 说说你在游戏的过程中与同学遇到的一些趣事；
4. 其他关于学生时代如何玩游戏、感受游戏的事。

我们欢迎大家踊跃来信，篇幅不限，也可以附上图片加以说明。只要内容生动有趣，不管是发生在校内校外的游戏趣闻都可以拿出来和大家畅所欲言。杂志将于下下期在专门的版块择优进行刊登并讨论。所提供的内容得到采用的读者还能获得小编亲笔签名杂志等珍贵的奖品哦！想爆料的玩家赶快来参加吧！（来信或者 Email 都可以，记得注明“校园游戏生活剪影征集”。）

“体操”机车

剧本 丁丁　　主题：《完美机车》



读编 共同话题

近期话题：我想制作的游戏

上期的共同话题公布之后，我们很快就收到了不少热心读者的来信，大家畅所欲言，创意无穷(真的是什么奇怪的想法都有)，几乎 80% 以上来信的玩家都写了非常详细的各种设定，甚至精细到怪物的设定资料都列了出来，让小编们充分感觉到了读者的爱。像是本期的许玉琢读者，就寄来了一份九千多字的游戏构想，包括游戏剧情、内容、特点、风格、操作等等详细资料，可惜由于篇幅的原因只能节选部分慢慢放出，请大家期待后续！

特殊人群专用游戏

Email bobo8614：最想制作的游戏是伪娘育成游戏……主角是一个十足的腐女，某天在门口拣到了一个被抛弃的男性婴儿，从此婴儿过上了被强迫女装的生活。游戏从男孩 6 岁开始，游戏方式就是育成类游戏，当然当然最后的 Good Ending 就是女主角爱上了这男孩，通关 CG 就是男主角女装打扮，跟女主角一起的伪百合图，毫无疑问这个游戏在特殊人群之间绝对好卖。



最真实的足球游戏

Email 卡卡：不知道各位球迷小编有没有喜欢“《FM》系列”的（《足球经理》，以前的《CM》），我是 6 月份开始玩的，到现在还是沉迷其中，为什么呢？一款没有次世代画面的东东为什么会如此吸引我呢？我想就是那超高的真实性吧！要是 SI（《FM》的制作公司）跟 Konami 合作，用《FM》的数据库，再加上“《WE》系列”在比赛时的画面跟操作手感，好了，史上最真实的足球游戏诞生了！

创意杀手

北京 许玉琢：看到这期“共同话题”后，我突然有种热血沸腾的感觉，特意将创意整理了一下，和大家一起分享：

游戏名：《游戏大师》

主题：你！性别不限、学历不限、游戏龄 N 年，对游戏业心存无尽热血，一心要在游戏界发展的你，以新人的身分进入某游戏公司进行打拼，你在学校的导师在你去工作前给送了你一句话：“要记住！无论你游戏龄多高，能力多强，在刚入行的时候，你就是一个菜鸟。”

抱着“要制作出大家认可的好游戏”这样一个梦想，你开始了自己的“游戏人”生涯。

内容：玩家在游戏中扮演一位刚进入游戏业的游戏人，要在指定的时间内和大家合作，制作出一款让市场认可的游戏，并且从中获得经验、创意、甚至爱情。

1. 游戏初始会得到一定的工作，例如上色、制作场景等，随着游戏的深入，玩家会正式进入某个游戏小组担任游戏制作人员或者是相关部门的主任，通过和网络上其他玩家扮演的游戏人通力合作，在一定的时间内把自己的游戏制作出来投放市场。所有游戏制作出来后，会以商品的形式对外“发售”，其他玩家对游戏的评价和游戏的“销量”，将最终决定这个小组的能力和命运。
2. 游戏类型运用传统的策略游戏，在让玩家回避掉真实游戏制作时的诸多烦琐步骤的同时，尽可能的向大家表现自己的创意。
3. 游戏还支持玩家自己创作作品，在游戏中的“创意广场”内进行发布，根据大家的打分和反馈进行交流。你可以有各种创意，在这里都可以放出来，好的创意除了会让大家认可外，还会被一些游戏公司相中并向创作者洽谈购买事宜，这是就要看玩家自己的选择了。
4. 除了完全虚拟的游戏公司外，真实世界的游戏公司在游戏里面也有相对应的游戏公司，所有著名游戏制作人在各个游戏公司里面都以其真实身分出现，玩家可以近距离地和他们进行交流（当然，交流的时间和长短是需要预约的，而且刚进入游戏时无法预约成功，只有有作品“发售”并获得一定认可后才可以）。各种最新的游戏资讯、游戏试玩下载、游戏广告均会在这里有发布，玩家可以第一时间知道业内的所有信息。

读编共同话题参与要求

1. 不限字数（如果超过 1000 字的话就可能进入“自由谈”）、不限题材、不限内容（当然要和近期话题相关）。
2. 近期话题会不定期进行更换，下一次的话题会提前几期在“读编往来”中公布。

本期读者语录　Email 1986ben：光盘的容量增大后我最希望看到的是游戏背后的故事、制作团队的幕后，真的很希望看到他们是怎么把这么好的游戏做出来的！

互动信箱

如果你喜欢 UCG，不要容忍任何一个缺点；
如果你讨厌 UCG，请在这里发泄你所有的不满！

1 电子邮件：ucg@ucg.com.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

BLAZEPRO® 超技　本期奖品由超技电子商行独家提供



本期大奖　Wii 充电座（附带两块锂电池）2名



本期特别放送　PSP-2000耳机线控 8名



二等奖　Wii方向盘或Wii神枪手（奖品随机抽取）10名



三等奖　X360专用线材（AV、S 端、色差随机抽取）15名

剧情小说之我见

淄博 冯佳：游戏小说我是喜欢的，要是说到改进的话，我倒是想不出什么来，只是觉得，分类来说的话，游戏剧情小说就应该像杂志上一样，忠实于游戏剧情（"角色扮演游戏一级一级升级打怪物嗑药如何如何"那是强词夺理）。不能了解原本剧情的所谓剧情小说尽管具有观赏性，但是，它是"所谓的"，所以已经不是游戏剧情小说而是"游戏同人小说"了。至于真正的游戏同人小说夸张或怎样也无所谓甚至更好，因为那是它们的目的。总之，我们不是每个人都精通日语和英语，所以希望 UCG 上的小说坚持原样，向我们展现游戏本来的面貌。

惠州 陈之炎：我比较支持剧情小说，因为它是小编们的心血结晶，一款游戏的剧情是游戏能否获得玩家好评的重要因素，有一些游戏我不一定能玩的到，但是可以通过游戏小说来了解这个游戏的大概，我觉得那是个不错的栏目。

柳州 唐辉林：我个人认为游戏小说占的篇幅太大了，还是算了（剧透太恐怖了）。

上海 徐隽：关于游戏小说，我个人不是非常喜欢，我对于小说的建议是可以考虑在附赠的小册子里安排，因为杂志的版面本身已经非常紧张，而且小说经常都很长，需要占用相当多的版面。

Email Heaven maobo：关于游戏小说我个人还是很喜欢的！但还是建议取用游戏中的对话情节来做基础，再适当的加入衔接的内容！游戏小说是对游戏剧情的一个很好的阐述，这大大帮助了看不懂剧情的玩家，毕竟剧情是一款游戏的核心！才能让玩家知道自己在打些什么，不会玩到最后还是一头雾水，不知所云！因此还是极力推荐把游戏剧情继续下去！

编　在上期的"互动信箱"中，我们向大家询问了对于游戏剧情小说的看法，从来信看来，大部分读者还是比较支持剧情小说的：有一部分读者表示自己未必会每篇都看，但是鉴于了解剧情的要求，在杂志上刊登还是有必要的，当然也有一些表示自己几乎完全不看的读者。而综合大家的建议之后，我们主要得到对剧情小说的建议有以下几点：1. 只刊登大作小说；2. 忠于剧情；3. 刊登在别册上。除了最后一点暂时无法实施之外，其他的两点其实也是我们一直坚持的。在这里，我们也呼吁更多的玩家告诉我们您对于游戏小说的建议，让我们根据您的建议将这个栏目变得更好。

杂志改版，评述优劣

江苏 常健峰

杂志改版了，可以看出这次的改变还是很大的，与之前只是单一栏目的改变不同，这次整个杂志被分成了四个部分，零散的小栏目也集合起来，更有整体感和统一感了，每看到一个小栏目的时候都能想起它属于哪个大栏目，感觉非常安心（可能是我有一点分门别类强迫症吧）。

但是，在仔细看完整本杂志后，我也发现了一些问题：改版后改变最大的是"游戏情报站"栏目，还有目录，而其他的栏目变化相比起来就比较小了，没能给我带来耳目一新的感觉。其实，能在杂志已经形成一定的风格时这样大刀阔斧地改版，这一点很值得肯定，但是，希望杂志的内容也可以有比较大的变化，不要只改变一下结构就完了。当然了，可能这也和实施起来需要一定的时间有关吧。

最后，我个人有一个小小的意见（我姑且说之，小编们姑且听之），就是页面侧边的"新闻资讯"、"游戏文化"这些条目有时候会遮住图片，看起来不够美观。

编　将杂志的内容划分成四个板块是我们这次改版的全新尝试，从目前收到的读者来信看来，这个调整的评价还是不错的。由于时间的关系，我们的改版无法在一期内全部完成，所以读者们可能会感觉到其他的变化并不大，不过大家请放心，目前我们的改版还在继续进行中，这一期里也有几个栏目以新的姿态与大家见面。而且我们对这些栏目的改版将不会仅仅限定在版面上，而会从写法和制作手法上进行一些创新，譬如 205 期推出的"Capcom 二十五周年纪念特企"和最近在特企中加强与玩家的互动等等就都是对此的尝试。总之，请大家继续期待我们的改变吧！

本期问题

1. 本期杂志里您最喜欢的内容是哪一个？最不满意的又是哪一个？
2. 您对本期的光盘内容有何评价？
3. 您还希望杂志开办哪些与读者的互动内容？

8B 互动信箱礼品名单

大奖　黑色雷霆PSP低音系统

上海	徐隽
玉溪	孔凡权

二等奖　Wii经典手柄+Wii运动套装

兰州	隋泽
北京	王光辉

特别放送　各类PC专用手柄

合肥	贝　佳	柳州	范　敏	天津	刘　朋	常熟	王一帆	北京	张　剑
福州	陈　潇	上海	傅必亮	绍兴	毛成杰	霞浦	谢秉容	上海	张　曦
佛山	陈一行	贵阳	胡　贇	贵阳	史博文	湖北	余轶凡	自贡	张　展
哈尔滨	陈子谋	鹤岗	姜　翟	大连	孙　立	常州	俞杰宝	赤峰	赵　佳
深圳	邓亮宏	上海	乐伟青	柳州	唐辉林	启东	袁斐飞	杭州	周　翔

■我们每一期都会从回答本期调查提问，来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选出一部分来赠送礼品。写普通信件及发Email都有均等机会获得礼品。
■请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。



硬件 HARDWARE

我是一位在新西兰学习的留学生，几个月前买了台PS3，本来一切都运行得很好，但今天买了《横行霸道IV》玩了一会就发现里面的人物只见张口不见说话，于是我跳过动画，结果在等待画面时就死机了，最后不得已我只好手动强行关机，等再开机的时候就什么盘都不读了，请问是怎么回事啊？［柳博泷］

这种情况以前在编辑部也发生过，虽然一开始大家都以为是“锁光头”（玩家间很早流传的说法），但本质上就是PS3的光头出现故障，只要重新更换一个就能解决问题，再加上你目前是在国外留学，所以购买PS3主机时的销售凭证应该都十分齐全，只要联系官方的售后服务即可。

最近有一个问题一直困扰着我，我的4G记忆棒无缘无故地没了记录，不得已只好再买一个新的，但之后新的问题又来了。我放进记忆棒的游戏有时能玩，但到记录时却显示没有空间（明明还有几百mb的空间），退出再进入游戏就显示无法运行游戏（错误提示：e800xxx2）；更让人觉得诡异的事，有时我明明装了几个游戏，但开机时却显示只有一个游戏……有些时候玩游戏退出后再开机，却显示没有插入记忆棒，这是记忆棒还是PSP记忆插槽的问题呢？我以前用32mb的记忆棒来看书，一直都没问题。[kekeveko]

首先你可以把你目前的记忆棒拿到多个朋友的机器上试一下，以确定你的记忆棒插槽是否存在问题，通常只要没有将主机从高处落下，或其他造成主机剧烈震荡的情况发生，记忆棒插槽会损坏的几率很小，如果证明事实的确如此，那就只好拿到信得过的电玩店才能进行维修了；反之，如果类似的情况也同样发生在其他人的机器上，那很有可能就是你所购买的记忆棒存在质量问题，你应该尽快找购买的商家进行更换。最后在此也要提醒购买PSP记忆棒的玩家，一定要谨防奸商“以次充好”的恶劣行为，当然多关注杂志上的“软硬兼施”栏目也能学到很多购机时实用的小技巧哦。

我的PS3是用显示器玩的，所以声音输出需要接音箱，用了音频转接器后其余声音都正常，就是过场动画语音没有了，只看见人物嘴在动。之后我细听其实是有的，但已经轻到基本听不见的地步，最奇怪的是动画时的背景音乐等其它声音都很正常，我试了好几个游戏都这样，是不是我哪里没有设置对啊？（我的音箱是漫步者c1100）［严新尧］

由于次世代的游戏大多数都支持5.1声道音频输出，所以如果没有在系统中将声音输出设置正确，使用双声道的电脑音箱进行游戏时就会出现人物对话声音轻微，但背景音乐却很正常的情况，此时你只需要在XMB界面将“音频设定”下的“音频输出设定”设定为“音频输入接口/SCART/AV MULTI”再进入游戏就能解决这个问题。另外还需要提醒你的是，某些游戏的系统设定中也存在更改音频输出方式的选项，如果更改系统设定后还存在上述问题，那就要在游戏中仔细找找看是不是这些选项在作怪了。

最近我购入了港版PS3和港版《GT赛车5 序章版》，在成功登陆PSN账号（港服）后，进入游戏提示我需要升级游戏资料，但当我按指示操作后，总是弹出无法登陆服务器或者开始下载后又无法继续进行的提示。我确认我的网络连接没有问题，用的是无线Wi-Fi连接（信号强度在70%到90%间浮动），系统已经是2.42，而且用同样的设置上港服连《潜龙谍影在线》也没有什么问题，所以现在我怀疑是不是《GT赛车5 序章版》的服务器有问题，不知道现在有其他可行的升级方法吗？[dragon90]

《GT赛车5 序章版》的升级问题根据大多数国内玩家反馈的情况，的确存在有些时候无法连接服务器，或下载中途连接中断的情况，但由于目前官方并没有针对该情况进行说明，所以暂时也没有比较有效的解决方法，只能耐心地多尝试几次。

---

①最近入手了一台日版Wii，买了几张日版游戏回去玩，可在读盘的时候却出现了几行字，看了下大概意思好像是说没有插入记忆卡，而且下面有一个选项是忽略继续，但我再按手柄却没有任何反应，而且手柄上的四个指示灯也开始闪烁，试了几个游戏都是同样的问题，到底是怎么回事啊？②最近想入手一台X360，但是“三红”问题让我迟迟下不了决心，我想了解一下65纳米的机型“三红”发生的概率是不是较原来的机型好了很多？③顺便帮朋友问下，《潜龙谍影4 爱国者之枪》的PS3主机套装国内售价大概是多少？[ck]

①看样子你应该是会错了系统提示的意，出现手柄上四个指示灯闪烁的情况说明你的手柄没有与主机进行有效的连接，你只需要在启动主机后将主机正面左侧以及Wii遥控器手柄的电池舱盖板都打开，接着分别按下其中的红色按钮，就可以令主机与手柄进行同步连接了。最后要提醒你注意的是，Wii主机中的存储文件都是保存在内置的512MB内存卡里，所有外接的SD卡只能将主机内部储存的文件转移到其中，而并非是你所指的，在游戏中保存记录所使用到的“记忆卡”。②关于新版X360“三红”几率有多大的问题的确有不少玩家都在来信中提到过，根据目前玩家长期使用的反馈情况来看，采用65纳米芯片技术的X360主机“三红”的几率的确比以往有所下降，但并没有人能保证不会再出现“三红”，甚至还有消息指出“微软改变了三红的提示方式”，不过一直都没有得到官方的确认而已。③由于《潜龙谍影4 爱国者之枪》的钢版PS3主机套装属于限量发售的商品，所以在国内难免会有商家进行炒作，只要价钱不超过3500元，还是可以接受的。

我的Wii最近升了3.3J，之后玩《超级马里奥银河》和《任天堂全明星大乱斗X》都没问题，但某天关机后忘了把盘拿出来，第二天再开机就直接黑屏了。听很多朋友说是3.3J的问题，可是我升完系统后还能玩游戏，那就说明出现这种情况和升级没关系啊，难道是关机没把盘拿出来的结果？［严烨炜］

在3.3J推出后的一段时间里，的确有很多玩家都遇到过和你相似的情况，既然你能够正常地进行游戏，那就不可能是系统升级造成的，而是游戏刻录盘自身的问题。建议你重新刻录一张游戏盘或者再多读取几次游戏来进行尝试。

因为日版的X360三红了，所以考虑重新购买一台港版主机，因此想咨询一下港版主机能使用日版的配件吗？[huang18]

日版主机配件除了电源外都适用于港版主机，如果不想购买港版电源的话，必须额外购买电源转换器（俗称的“火牛”）才能直接接入国内的220V电压。

游戏 GAMES

《剑豪3》中怎样快速提升各项能力啊？为什么我在“寺”中修炼时，增加的一项能力值与减少另一项能力值是相等的呢？我在网上看到有的攻略说增加的能力值是减少能力值的2倍啊……另外怎样才能去宝藏院？[lixiang]

其实在“寺”里进行修炼并不是提升你的各项能力数值，而是对不同的能力值上限进行调整，因此根据游戏中当前人物能力数值的总和为一个固定值的设定，出现增加和减少的能力数值相等是属于正常的情况。真正快速增加各项能力值的方法是去游戏中的“道场”进行修炼，由于它开放的时间只在“朝”和“昼”两个时间段，所以安排好每天的行程才能达到最大的学习效率。最后关于进入“宝藏院”，首先需

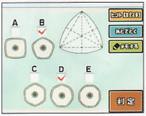
本期读者语录 Email Reynold：《灵魂能力IV》作为次世代的神作我觉得编辑部应该举办一届内部大赛，像以前那次2代比赛的影像我至今都没忘记呢，在下就是在那时起认识了这个博大精深的大作呵。

要根据你所处的剧本来完成对应的事件将剧情发展到一定程度（详见后方表格），接着到达“京”后，如果最初你选择的出生地是“京”，那么前往“茶屋”参加“朝”时段的“野试合”2 次以上并选择退出就会得知“宝藏院”的消息，如果非“京”出生，则只需要前往宿屋休息一次即可。

剧本	对应事件
一刀斋后继者	师の道、我が道
一刀斋后继者	さらば一刀斎
最强の剑豪	武蔵の噂・贰
最强の剑豪	清十郎败北
海援队	明星の誓い
土佐勤王党	明星の誓い
逃げの小五郎	明星の誓い

一直对《莱顿教授与恶魔之箱》中谜题 28 的答案有疑问，那个勒洛三角实在是想不明白，到处也查不到这个东西，到定点的距离为定长的图形难道可以不是圆形吗？［大白抹布］

根据游戏中给出的示例图形，“勒洛三角”其实是指一种顶点到对边距离为定长的图形，由于该图形中顶点和对边的关系类似于圆心和弧，所以按照我们通常的思维就很容易联想到圆，这也正是你产生疑问的主要原因。接着我们回到谜题本身，如果要找出和勒洛三角特性相同的图形，需要满足的首要条件就是这个多边形的顶点数必须为奇数，所以使用排除法就能得到 B、D 的正确答案了。



◀如果大家还不能理解的话，计算一下答案图形中每个顶点到对边的距离就一目了然了。

我现在《SD 高达 G 世纪 魂》的游戏进度已经很完美了都是 100%，但是有一段 CG 怎么也打不出来，从网上看到的那段 CG 是“一年战争的所罗门战役中联邦用太阳能系统攻击”的那一段，由于日语水平有限，攻略中的日文看不明白，自己也尝试了很多方法仍然不得其法，我现在究竟应该怎么办啊？［北京 彩色彗星］

要出现这段名为“コロニーレーザー发射”的 CG，需要选择剧本“机动战士Ｚガンダム（剧场版）”，在第 6 话中让クワトロ、ハマーン、シロッコ中的任意一人撤退即可。

①《异世纪传说 3 最终章》中，我按照攻略将 v 高达的经验值提升超过了 1/3，为什么没有获得 HWS 换装呢？②要怎样获得 DX 高达（不是强化型），ACE 评价是指 S 评价吗？③现在想入手一台 PS2，改机 +8M 记忆卡 + 双手柄一共 1200 元，请问值吗？［南宁 栗辰］

①要获得 vガンダム（HWS），的确需要提升 vガンダム的经验值，你再多累计一些经验值应该就可以了。②完成 19B “エウレカ救出 2”的任务后就可以获得ガンダム DX，ACE 评价就是指 S 评价。③根据晴天在编辑部所在地了解的情况，购买全新的 9 万型 PS2+ 改机 + 记忆卡 + 双原装手柄大约需要 1400 多元左右，因此你给出的价格还是可以接受的，不过手柄是否都为原装就不好说了。

《玛娜传奇 2 没落学院与炼金术士们》的“成长之书”中艾拉的武器“鬼神兵の笼手”第一项能力怎样才能出现？好像我即使让エーテル值达到了 100 也没有出来，究竟是怎么回事呢？［belphegor_ripper］

“鬼神兵の笼手”的第一项能力“サポート攻击 UP”需要在调合出“パンプキンメイル”（配方书“战士の工作”可以从“地下下水道”的宝箱中获得）并学会其上的“サポート攻击 UP”能力后才会出现。类似的情况在游戏中还有几处，它们和单纯地让エーテル值达到 100 不同，需要玩家先学会其他装备上的特定能力才会出现。



◀最开始晴天也把这个当成了 BUG，不过还好是虚惊一场。

日版《最终幻想XII》在收集怪物图鉴时遇到一个问题，最后剩下 5 只怪物一直找不到。它们就是在 149 期 UCG58 页“Chapter12”里的那 5 个可爱的 BOSS，杂志上说游戏后期在幻妖之森它们还会以普通敌人出现，可是我在幻妖之森里搜遍了都找不到，会不会需要满足什么特殊条件啊？［诗人］

你所提到的这五名 BOSS：マンドラブリンス、キングアウラウネ、オニオンクイーン、パンプキンスター、トマトキャプテン，需要先全灭“英知の冰原”所有的怪物，离开场景再返回才能遇到，注意中途不能离开“幻妖之森”。

《梦幻之星 携带版》全魔法已经收集齐 34 个了，虽然本人人品差到极点，几乎所有掉落的法术技能都得费个一两天，但还是快要成功了，不过之后问题也随之出现了，冰属性“降低敌人防御力”的魔法在哪儿才能获得，现在就卡在这里了……［Dick_iori］

冰属性降低敌人防御力的魔法“デフディール”只要接受惑星モトゥブ的“最凶の砂兽”、“沙尘の机械战士”和“夺われた破坏兵器”这三个任务，击败其中的敌人就会随机掉落，其中“夺われた破坏兵器”任务只会在“联机模式”中出现，虽然难度相对大一些，不过掉落好道具的几率也会增加，不妨约上几个好友多试几次。

PSP 版《公主联盟》23、24 关有个小魔女达成条件可以收为自己人，具体该怎么做？是不是要二周目才能收，我现在一周目可以消灭她得到她的道具和卡片吗？［1Boss］

你说的小魔女パメラ的确需要二周目将游戏进行到第 24 关才能让其加入，具体的方法就是在 23 和 24 关中，当她出现后让ニーチェ分别接近她一次即可，另外她的卡片和道具都是专用的，一周目时击败她并不能获得。



每次整理邮箱里的邮件其实都是晴天和各位读者的另一种交流，除了处理各种问题外，偶尔也会有读者善意地指出晴天在回答问题时一些语言不严谨的地方，让自己感到十分窝心。在此晴天也希望更多的玩家能加入“问题小卖部”的监督行列，“集思广益”地解决玩家游戏生活中的问题，让栏目发挥出更大的功效。最后这次需要特别解决的问题是很少在杂志上提及的“PS2 模拟器”问题，如果你有更多关于这方面的使用心得，也可以来信告诉我们。

PS2 模拟器怎么用啊？将 ISO 文件导入后，出现游戏画面，但按游戏手柄没反应，应该怎么设置？［chaochao zhang］

目前玩家常用的 PS2 模拟器是“PCSX2”（最新版本为 0.9.5），虽然最初公布时存在帧数不足等诸多问题，但是之后在开发人员的努力下，目前已经能够比较顺畅的运行某些游戏（模拟器对电脑的 CPU 和内存都有较高的要求，建议保证 CPU 主频在 3.0Ghz 以上，内存为 1G 以上），让很多没有 PS2 主机的玩家也可以在电脑上体验 PS2 游戏的魅力。出现手柄没有响应的情况，请先确认自己的手柄已经正确地和电脑进行连接，并安装了对应的驱动程序，之后运行程序选择“配置”下的“控制”来对手柄的按键进行设置（根据玩家在“插件设置”中“第一玩家”下选择的插件不同，配置程序界面可能存在一定差异，这里以“SSSPSX PAD Plugin”为例），用鼠标单击每个“按键”的按钮，之后会出现输入倒计时，此时按下手柄上对应的按键就会在下方显示对应的名称，将全部按键配置完毕后选择“确定”就能在游戏中使用手柄来进行游戏了。



▲如果是连接的手柄，界面右下角会显示手柄的名称。

本期读者语录 佛山 陈一行：“电影前线”部分还加入了大热的《黑骑士》的精彩片断，太棒了。这段是我跟老爸一起看的，他在我的反复熏陶下（看《电影前线》和 DVD 总叫上他），他也变成了影迷加蝙蝠侠迷了。

小编寄语

我们的共同口号——努力工作，拼命玩！



★每天晚上游泳归来，都会经过一片政府预留地，如今这里已是芳草青青，晚上有无数人来遛狗。昨天晚上当我经过这里的时候，突然一个东西朝我飞过来，我下意识地伸手一接，然后就看到两只大狼狗朝我奔来，把我当场吓呆了。那两只狗跑到我面前突然停下来，然后围着我转圈，这时我才有时间看看我手上的东西——一只飞盘。还好城市里的狗都不凶，不然我估计就要动用医保了。

★我们楼的保安越来越强了。那天接朋友来家打游戏，一位保安跟着朋友一起进了门，然后指着我的PS3说："这是什么东西？"我说这是个蓝光播放器，他礼貌地道了谢，转身出门走了，留下目瞪口呆的我和朋友。

★周日被窗外的高音喇叭给吵醒了，闭目凝神一听，原来是我对面那栋楼楼顶的露天游泳池正在举行比赛，而且随到随参加，奖品颇丰。居然有这等好事？我连忙穿戴整齐，拿好游泳物品，直奔过去。结果被告之，必须在该游泳池办了卡的人才能参赛。我只好无聊地当起了看客，结果发现两件事：一，我若参赛，可成为菲尔普斯；二，居然既无女子比赛，也无泳装表演。



本期个人签名

等肖邦



★最开心的事情：中秋节前夕收到母亲大人从家乡寄来的"火腿月饼"，和超市里遍地都是的广式月饼比起来，果然这才是最对我胃口的^o^

☆最郁闷的事情：截稿前电脑突然当机，经过数个小时的抢救，在保证数据安全的情况下只好"重装系统"，当然有过这种惨痛经历的读者也能猜到接下来需要做的事情，一想到装完常用软件后还有堆积如山的稿件，久违的"绝望感"再次占据了自己的内心。

★最匪夷所思的事情：前几天正逢朋友生日，本来想打电话帮忙订做蛋糕，但却犯了少有的"低级错误"将电话打到了蛋糕店的另一个分店，再加上当时自己告诉营业员明天晚上自己会去拿(以往都是如此)，所以直接导致第二天大伙在蛋糕店外等了1个多小时，才拿到从另一个分店临时转送过来的蛋糕。估计在近段时间内，这又将成为一帮"好友"的最新谈资T_T

本期个人签名

是福不是祸，是祸躲不过。



▲虽然10月的TGS不太可能公布下一代掌机，我还是想提前YY一下新世代掌机的情况，2009年底之前新世代掌机应该会有确切的发售消息。这里就做个最早的预言吧，看到时候能对上几条——

【下一代PSP无责任推测】

・性能强化，内存容量大幅增加，游戏支持480P，并且所有游戏支持安装。
・屏幕分辨率从480×272提升到852×480，LED背光。
・采用触摸屏，支持多点触摸技术。
・内置重力感应系统，内置摄像头，新的创意玩法。
・内置至少8GB闪存。
・双类比摇杆，PS键等功能键为触摸式按键。
・有两个或更多版本推出，高端版本内置GPS甚至3G。
・向下兼容PSP。

【下一代NDS无责任推测】

・性能强化，但以现有定位来看应该不会——好吧，好吧，没必要——高于下一代PSP。
・双触摸屏，支持多点触摸技术，分辨率从256×192提升到——不好说，屏幕比例要看届时的液晶面板切割成本，切成哪个比例母板利用率最高就用哪个比例。(GB－GBA－NDS屏幕比例各不相同的。)
・内置重力感应系统，内置摄像头，新的创意玩法。
・内置闪存用于下载游戏和保存一些第二、三方的商务/学习软件。
・加入类比摇杆。
・向下兼容NDS，但不再兼容GBA。

本期个人签名

青岛纯生，烤羊腿，技能格坚果，回复药壶



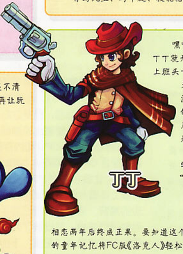
1.最近一直很困扰我的有一个问题：狗每天都会到处走来走去在各种地方尿尿抢地盘，但是每次看到它们都是稍微挤出几滴就被主人拽走，到了下一个地方又立刻抬腿尿尿，很快又被主人拽走……这么反复下去不是很容易得膀胱炎吗，但是它们好像没有这个苦恼的样子(=_=)……狗究竟是个什么样的生理构造呢？

2.有两个女人在论坛上发帖抱怨自己的男朋友总是没有时间陪自己，结果发现她们俩说的男友是同一个人；一个男人在论坛上贴出自己新交的正妹女友照片，结果陆续有十余个人发帖来认女友；一个女人在网络上贴婚礼照片，却被人曝料说是第三者——生活比小说要戏剧太多了，特别是当它们发生在身边的时候。

3.看多了美食漫画后就会误认为寿司其实很好吃(我已经因此受过无数次骗了)，看多了少年漫画后就会误认为自己很成熟，看多了少女漫画后就会误以为人人都会有美少年后宫，看多了灾难求生漫画就会误以为自己可以在《幸存者》里赢得100万，看多了恐怖漫画就会误以为无聊的生活很幸福——嗯，这就是我之所以热爱恐怖漫画的原因。

本期个人签名

米帅有双下巴了(−口−！)



嘿嘿大家好。自上期在读编往来中露了一小脸之后，丁丁就开始密切监视编辑部电子邮箱的一举一动。几乎每天上班头一件事就是打开Foxmail等收信，那架势颇有当初每天三次跑去书亭买新一期《游戏机实用技术》风范。没想到读者加非猫同学和我一样也有等英文版游戏的经历，还寄来了自己收藏的原版丁丁漫画的照片，感动啊。在这里也希望各位读者不用客气，如果你也喜欢英文的游戏，欢迎来信和我交流哦。

【喜事】一日深夜，正加班赶稿中的丁丁收到大学时中文系老友Q上的突然袭击，文笔简洁，曰："我今天领证啦~"。

"什么证？"

"结婚证！"

一番拷问后，原来老友和在网游里认识的女友相恋两年后终成正果。要知道这个朋友当年给我留下最深的印象就是大学时凭借良好的童年记忆将FC版《洛克人》轻松通关，果真是春天到了啊(笑)。

本期个人签名

这个世界还真是有很多奇妙的事



●真不知道这两年Konami都在搞些什么，《寂静岭》的最终发售日到现在还不清不楚，好容易公布《PES2009》的DEMO，结果还一拖再拖，希望这次千万不要再让玩家失望了。

●最近患上了间歇性失忆症，看电视或打游戏时经常看到画面中的某一个熟悉的人物却怎么也想不起来他的名字是什么。一日在MSN上与一位好友聊了半个小时，结果第二天早上起床时才想起来那个人原来是自己的大学同学……

●一日与室友一同去理发，刚坐下没3分钟他就从座位上站了起来，拍拍身上头发宣告本次理发结束。从这件事上我终于又认识到了一个长期保持光头发型的好处……

本期个人签名

有些故事在岁月中已经难辨真假。

本期读者语录

Email 加非猫：严重热烈欢迎欢迎新编辑丁丁加入啊，除了本人也是丁丁迷外，关键是英文游戏饭又看到了一丝希望！



★前些天从朋友那里搞来一张某人造景区的门票，这个地方是将几片山头进行改造，有山谷间的巨大铁索桥，有古色古香的欧洲小镇，更有在云间和森林里穿梭的古朴小火车，本人本来就对其仰慕已久，这次自然借着机会去了。没想到当日上午在车上时下起了倾盆大雨，更有电闪雷鸣不断，实在是扫兴。好在下午时变成了朦朦小雨，山谷中云雾缭绕，从谷中的铁索桥穿过时如行走于云海之中，这绝对是天气晴朗时不可能看到的景致，真是不虚此行。

★说起来这个景区里也有不少探索的地方，当日在雾色之中探索了一个有人工造的巨蚁、蝴蝶等活动物体的地方，隐隐约约似乎还看到一个酷似古墓的地方，当即就想到了XX小说中的云南虫谷……

★那天游玩归来时，在蜿蜒崎岖的山道边看到了不少依山而建的豪宅，这些豪宅据说售价在3000～7000万之间，以当日的天气，从豪宅中确实可以看到山谷中惊人的云海，住在里面的话也许会有种置身仙境的感觉吧？不过看到那些豪宅总觉得跟乡村里建在山上的农家小屋很像，原来有钱的极致就是返璞归真啊……

本期个人签名

改天再去一趟。



〔牙疼〕

我承认自己比较贪嘴，尤其对各种甜食缺乏免疫力，而本人还有一个坏习惯，那就是临睡前总是忘记刷牙。于是，当这两个因素交汇在一起的时候，就直接导致了近来持续多天的牙疼。因为牙疼，一日三餐吃不下，翻来覆去睡不着，照这样下去我只好抽空去拜访一下牙医了。另外，下决心改掉睡前不刷牙的坏毛病。

〔倒霉〕

人要是倒霉，果然会祸不单行。就在前几天，一次洗完澡随手关闭浴室的电灯开关，结果偏偏赶上开关受潮漏电，让我在毫无防备的状态下享受了一回“过电疗法”。当晚，宿舍的空调也莫名奇妙的出现故障，让我在蒸了一夜的桑拿之后又不得不请了半天假去找人维修。随后，为了补上白天因为请假而延后的工作进度，我必须在编辑部加班赶工，怎料肚子突然开始出现不妙症状隐隐作痛，可偏偏在这个节骨眼上又遭遇了厕所满员，情急之下我顾不得那么多了，强忍着腹痛向宿舍冲去(宿舍距离编辑部不远)，半路上因为奔跑过于剧烈，还差一点出现尴尬的险情。



唉，看来我真的要去买张彩票试试运气了，人要是倒霉，实在是……

本期个人签名

近期要去趟非洲，有事找我请拨打国际长途



▲岁月如飞刀，刀刀催人老。

[工作]《游戏·人》六周年加厚版算是近期工作中的重点和难点，到时还望各位游戏人多多捧场，3Q！

[游戏]如果说Wii版《猴球》需要达人级的操作，那iPod touch版的《猴球》就需要神一样的操作！我拼了老命过了第一大关，想看看第二大关有多难，才发现一定要取得每一小关所有的香蕉才能开启第二大关……名越老大(《猴球》、《如龙》制作人)，你不会是派你的小弟故意来玩儿我的吧？

[音乐]十几天前，大厦管理处给每部电梯里都装了一个喇叭，喇叭里一般播放的是经典老歌或是世界名曲，坐电梯的时候听着，倒也不觉得无聊。咱心想，这物管处倒是挺有心思的，算是值得夸奖一回。只是一个星期后，喇叭里不再放音乐了，而是“XX航空，特价机票2折起……”之类的东西24小时滚动播放。原来这不是有心思，是有心机才对。

[语录]“老公，你看这桃子上面这么多毛，我不敢碰，怕过敏，你帮我剥一下吧！”“剥桃子我可不擅长，要不我吃桃子，你吃别的吧！”“那可不行！拿在手里可能会过敏，吃到肚子里应该就不过敏了。”“……”



本期个人签名

给《蝙蝠侠6》的小丑颁个奥斯卡奖吧，他应得的！

◆《PES2009》的试玩版没等来，《FIFA2009》倒是玩上了，画面和授权一直都是《FIFA》的强项，这次也不例外。不过《PES2009》弄到了冠军联赛的4年授权，也算是在授权方面迈出了坚实的一步吧。对《FIFA2009》的感觉依然不太好，球员动作倒是很细腻，可总觉得动作不太协调，传接球以及发力的感觉都不太对劲。

◆新一季美剧终于开播了，在这里要赞一下《越狱》的编剧，新一季前三集剧情展开之快、幅度之大，比前两季加起来都还要多——但是，这也掩盖不了情节SB到极点的事实，可惜了那帮好演员——这个剧集基本上已经可以放弃了。

◆相比之下，《终结者 莎拉传》第二季第一集虽然也有点扯，但好歹也是《终结者》正宗嫡传，而且第一集的最后还有一个令人吃惊的……

◆Wii上的《天灾 危机之日》似乎还不错，这种求生游戏的最大特色就是包含的游戏类型比较杂，最大的问题也在于此——想把每一个细节做好是不可能的。我对这类游戏也没啥要求，场面大一点，真正做到“逃生”而不是追着敌人打，就行了。至于这个游戏到底如何，在没有实际玩到之前，谁也说不清。

◆最近多哥买了一套《篮球飞人》漫画，让我有机会重温了一次。虽然自己不是篮球FAN，但这样一部精彩的体育漫画，真是什么时候看都不觉得过时。而且相比太过魔幻的《足球小将》来说，我觉得体育漫画还是现实点好，起码等你长大了面对现实之后不会觉得落差太大。



本期个人签名

《木乃伊3》——我要说，只有李连杰的国语我是听得懂的啊啊啊！

○上期寄语中给大家推荐了那款PC用土星手柄，结果网上就爆出了“手柄门”事件。这款手柄究竟是不是原装，坦诚地说，我现在也搞得有点“拎勿清”，但不管怎样，30元能买到这样手感的手柄，也算是不错了。



▲就是这套《哆啦A梦》啦，不知道还能买到不……

△最近“三鹿奶粉”在网上“名声大噪”，原因这里不再赘言。我想起宝宝出生的时候，医院就是送了一罐三鹿奶粉，幸好我当时早已准备了其他品牌的奶粉，所以就没有用这一罐。后来出院的时候顺手送给隔壁床的室友了，不知道他的宝宝现在怎么样，希望平安无事就好……

□有一天晚上和飞行员一起出去游泳，找到一家蛮不错的游泳馆，木质木温都属上乘，价格也便宜，争取在夏季结束之前多去几次。

×继《龙珠》、《圣斗士星矢》和《篮球飞人》之后，正版引进的《阿拉蕾》也入手了！不过卷数比想像得要少——才18卷，怎么记得当年好像比这多一些？不过最早的那套《哆啦A梦》却错过了，至今还未有加印的，如果能找到货源的朋友请联系我呀！



本期个人签名

我这个理智而现实的人怎么会做出这么浪漫冲动的事……只是想想罢了，很无趣吧？

●在写下这段寄语时，我刚刚离开了编辑部的游戏室，刚刚玩了一把《机车风暴2》的DEMO，好不容易拿了个第一名，现在心情还未平静下来。让我高兴的是，玩过这款游戏的DEMO后更加坚定了我对正式版的期待，它果然没有让我看走眼。《机车风暴2》是货真价实的好游戏，各位PS3玩家如果忽视了这款超级大作，那只能说你是不识货啊(惋惜)。

●最近才发现不是我胃口不好、也不是我不爱玩游戏，只是没有钱顿顿吃得那么好、只是现在对我胃口的游戏少了点。那天中午和胜负师一同去酒楼吃得就比较满足，今天玩了把《机车风暴2》，就比较开怀。无论是胃口还是快乐都需要自己用心去寻找啊。

●听说普京养了几条黑色的拉布拉多，我也一直很想养上一只，因为黑色的拉布拉多看起来确实非常精神。但由于我比较忙，前段时间朋友要卖我一条黑色的拉布拉多小幼犬，被我抱恨拒绝了，希望这个小愿望能在不久的将来实现。



本期个人签名

也不须惊怪，沈郎易瘦；也不须惊怪，潘鬓先愁。

本期读者语录 Emial yuanlei：准备考计算机专业的研究生了，希望研究生出来后能到贵刊尽份力，呵，希望到那时别倒闭了就行……(玩笑)

游风艺苑

Gallery of Game Style

栏目主持 一刀

一刀有话说

我刊与常州中华恐龙园共同举办的“2008中国（常州）国际动漫艺术周游戏插画征集”活动征稿已告一段落，不过入围了此次征稿的兄弟姐妹们要注意啦！我们的获奖名单将在下期公布，但优秀稿件纪念品已于最近陆续寄出，大家一定别忘了查收啊。本次征集到的优秀稿件将在动漫周期间于常州中华恐龙园集中展示，画展的具体时间为2008年9月28日—10月5日。另外，稿件未在此前三期杂志中获得刊登的作者也不必失望，因为画展中展出的作品，并非仅仅局限于杂志采用的优秀稿件，还有部分素质同样优秀的来稿将同时出展，而这些作者也将收到纪念品，期待惊喜吧！



苏州·黄宇翔

巫女和女仆，左边这两名看起来像极了美少女恋爱游戏角色的少女来自颇为知名的PC同人射击游戏“《东方》系列”。具体到画稿本身，成熟的构图、上色以及人物塑造都显示了作者的高超的2DCG插画水平。



成都·李枫立

作为继但丁之后的新一代恶魔猎人，尼禄所特有的“魔之右臂”显然是他的力量源泉。右图素质不错，但若能通过添加特效等方法对右臂进行着重刻画，相信作品的主题会更加突出。



武汉·CJH

一幅颇有个性的悟空肖像，齐天大圣的霸气与邪道妖猴的顽皮被诠释得颇为到位。此外作品在细节修饰上做得非常到位，铠甲的金属质感以及作为背景出现的彩云和天宫远景，都显示了作者细致入微的创作态度。

北京·刘冬子

一幅综合水准相当专业的《街霸IV》插画，无论是构图、造型、色彩搭配还是画面整体氛围的渲染，都有着非常出色的表现。此外，作品有着和不少“《街霸》系列”官方插画所特有的那种热血且厚重的画风，作为玩家创作的同人作品，堪称不可多得的精品。





广州·廖金城

帝释天，印度教的最高神，后皈依佛陀，成为护法天神之一。而左图这位造型华丽的魅力男，仿佛主流少年漫画中与主角不打不相识的中Boss，就是廖金城同学笔下的帝释天。稿子的各类技法运用都很不错，整体质量上乘，但格外值得一提的是人物的臂膀，像极了《龙珠》里的短笛，莫非又是一个到地球做神仙的外星人（笑）？

广州·Mastema

Mastema 久违了，这次她与大家分享的是一幅奇幻路线的稿子。通体雪白的健壮雄狮，有着象征神圣的独角和天使之翼，在泛着耀眼星光的淡紫色星河中徜徉……凭借柔和的配色和细腻的描绘，精美的画面营造出童话般的美妙意境。



投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

本期读者语录 Email 童年回忆：哎呀，208期的大DVD令我太感动了，终于以后不用再看那小DVD了！看来以后的ucg性价比提升了不小，希望可以继续啊！

10月“天下聚会”
最新日程安排
请访问http://juhui.levelup.cn

金秋十月 持续升级



10月，我们现在已经为10月的“天下聚会”积极筹备着……除了像过去一样，任何UCG官方认证的“天下聚会”均会得到奖品赞助（活动奖品由黑角、卡登仕、UCG集团联合提供）外，还会在《游戏机实用技术》、《掌机王SP》、《游戏城寨》、Levelup网站进行报道。如果能提供高素质视频影像，我们还会将聚会影像进行编辑，放入Gamehalo DVD中以更鲜活的形式进行报道。

天下聚会

两大突破举措

壹 UCG小编亲临聚会现场

深圳　10月26日　预计人数100人+

UCG小编将参加“天下聚会 深圳次世代见面交流互动活动”。在本次活动中除了同玩家们分享参加TGS2008的所见所闻之外，我们还将为各位玩家带来最新，最热辣的次世代Demo试玩，如《机车风暴2》、《HOME》等等，更多现场助兴活动必定将聚会推向高潮。

贰 参加“天下聚会”，获得“Press Start游戏音乐会”门票活动全面启动！！！

2008年10月31日　游戏音乐激响上海！

经过和举办方洽谈，最终决定：只要参加UCG官方承认的“天下聚会”，均可以获得音乐会门票三张

一等奖：480元门票1张
二等奖：380元门票1张
三等奖：280元门票1张

音乐会门票获取办法：由当地聚会组织者安排抽奖或者比赛优胜者前三名获得。最终获奖者名单将在“天下聚会”网页页面公布，由UCG方面亲自发放门票，保证公平公正。

注：门票获得者可自由支配门票使用权。考虑到时间问题，本活动截止日期为10月26日。





南京　10月11日

南京联盟第三届纯洁同人会

预计人数2000人+

聚会地点：南京特殊教育职业技术学院体育馆

聚会内容：纯洁同人会即将开始，让大伙更宅起来，更腐起来，更萌起来吧。收获的季节，萝莉、正太、女仆、管家、御姐、同人本……等统统贡起来。

论坛报名地址：http://bbs.levelup.cn/showtopic-688543.aspx

南京　10月2日

南京圣骑士团GGXX4周年祭

预计人数70人+

聚会地点：南京市鼓楼区大富豪电玩（麦当劳旁-1F）

聚会内容：GGXX AC 3vs3组队战、GGXX AC 红白战、GGXX AC 积分赛、PSP自由联机及聚餐会

论坛报名贴地址：http://bbs.levelup.cn/showtopic-684973.aspx

昆明　10月5日

云游联盟国庆聚会！

预计人数50人+

聚会地点：云南省昆明市西昌路避风堂2楼

聚会内容：交友，联机比赛，Wii试玩！聚会地点每人20元自助冷饮。联系我们！

论坛报名贴地址：http://bbs.levelup.cn/showtopic-691351.aspx

佛山 陈一行：希望UCG继续在亲切幽默的道路上走下去。另外，小编的新形象真的充满惊喜，奥运热潮远未退却！

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

表中红色字体为受注目游戏

- 本表所收录的游戏发售时间为：2008年9月18日～2008年11月11日。
- 推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。
- 游戏地区版本请参照货币单位。如美版游戏价格为美元，日版游戏为日元。

2008年9月16日中国银行人民币外汇牌价基准价

100美元	682.03元人民币
100日元	6.54元人民币
100欧元	970.43元人民币
100港币	87.55元人民币

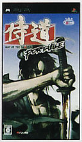
（仅供参考）

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。表中橙色字体为下载游戏。

次世代从10月开始便进入了爆发期，看看10月列表中那长长的一串游戏名单吧，几乎每一个都是玩家不能错过的精品，保佑读者们的荷包到时能够经得住考验。9月下旬有几款下载游戏还是值得关注的多平台进军的系列正统续作《洛克人9》完全回归原点，PSN的《反重力赛车HD》和XBLA的《毁灭公爵3D》都是值得尝试的游戏。

09.18 侍道 携带版

PSP 动作 | Spike | 3800日元 | 无对应周边 | 15岁以上玩家对应 | CERO C | 推荐度 B



本系列以故事分歧多以及高自由度的而著称，玩家在游戏里既可以像传统的主人公那样锄强扶弱，也可以做流氓买东西不给钱，心血来潮的时候甚至可以拔刀见人就砍，开放性的游戏方式使它获得了"日式GTA"的称号。本作新增加了包括"无线对战模式"及"刀的追加收录"等新要素。在无线对战模式中，玩家甚至还可以使用3代中的人物。根据玩家所装备的武器"刀"不同，战



斗中所能使用的必杀技也会不同，必杀技的数目多达250个，玩家若想使出强力的必杀技，就得先锻炼出一把强力的刀。

09.25 超级机器人大战Z

PS2 策略角色扮演 | NBGI | 7980日元 | 无对应周边 | 12岁以上玩家对应 | CERO B | 推荐度 S



热血机器人饭们注意了，PS2平台最强的《机战》新作将于本月的25日发售！这款以Z为代号的系列最新作不仅在系统上有所突破，游戏的画面素质也达到了一个新的高度。熟悉系列游戏的玩家应该都知道，在以往的作品中，每当进入战斗动画，各个角色的大魄力特写画面中难免会出现可恶的锯齿现象。而在这款新作中，这种现象



将得到明显的改善，战斗动画不仅更为精细，并且其中各个机体的动作也更为多样化。想知道这一次的战斗将会以怎样的方式演绎吗？那就期待热血之战的到来吧！9月25日，再提醒一次！

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008年9月					
22日	巴扎极限越野	Baja	THQ	竞速	59.99美元
23日	战火兄弟连 地狱之路	Brothers In Arms Hell's Highway	Ubisoft	主视角射击	59.99美元
23日	完美机车	Pure	Disney	竞速	59.99美元
23日	乐高蝙蝠侠	Lego Batman	Warner Bros.	动作	59.99美元
24日	洛克人9	Mega Man 9	Capcom	动作射击	800微软点
24日	毁灭公爵3D	Duke Nukem 3D	Microsoft	主视角射击	800微软点
30日	真·三国无双5 中文版	真·三国无双5	Koei	动作	1950新台币
2008年10月					
2日	雷电Ⅳ	雷电Ⅳ	Moss	射击	6800日元
7日	湾岸午夜俱乐部 洛杉矶	Midnight Club: Los Angeles	Rockstar	竞速	59.99美元
7日	裂痕	Fracture	LucasArts	动作射击	59.99美元
7日	NBA 2K9	NBA 2K9	2K Sports	体育	59.99美元
7日	NBA Live 09	NBA Live 09	EA	体育	59.99美元
14日	死亡空间	Dead Space	EA	动作冒险	59.99美元
14日	FIFA 09	FIFA Soccer 09	EA	体育	59.99美元
14日	战斧 兽骑士	Golden Axe: Beast Rider	SEGA	动作	59.99美元
14日	亚尔古之崛起	Rise of the Argonauts	Codemasters	动作角色扮演	美版未定
14日	摇滚革命	Rock Revolution	Konami	音乐	美版未定
14日	黑道圣徒2	Saints Row 2	THQ	动作	59.99美元
14日	猎鹿人巡回赛	Deer Hunter Tournament	Atari	体育	美版未定
17日	职业进化足球2009	Pro Evolution Soccer 2009	Konami	体育	59.99欧元
21日	神鬼预言Ⅱ	Fable II	Microsoft	动作角色扮演	59.99美元
21日	孤岛惊魂2	Far Cry 2	Ubisoft	主视角射击	59.99美元
21日	罪恶旧金山	Heist	Codemasters	动作	59.99美元
21日	传奇 潘多拉魔盒	Legendary	Gamecock	主视角射击	59.99美元
26日	吉他英雄 世界巡演	Guitar Hero World Tour	Activision	音乐	59.99美元
28日	辐射3	Fallout 3	Bethesda Softworks	动作角色扮演	59.99美元
28日	摩托GP 08	MotoGP 08	Capcom	体育	59.99美元

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008年9月					
18日	骑师之道Wii 2008	G1 Jockey Wii 2008	Koei	模拟养成	5800日元
22日	模拟城市 设计师	SimCity Creator	EA	模拟经营	49.99美元
22日	颜料宝贝	de Blob	Blue Tongue	益智	49.99美元
23日	战火兄弟连 双重时间	Brothers in Arms: Double Time	Ubisoft	主视角射击	49.99美元
23日	快乐桑巴	Samba de Amigo	SEGA	音乐	39.99美元
25日	乐高蝙蝠侠	Lego Batman	Warner Bros.	动作	49.99美元
25日	天灾 危机之日	Disaster: Day of Crisis	Nintendo	动作冒险	6800日元
24日	洛克人9	Mega Man 9	Capcom	动作射击	1000Wii点
25日	炸弹人	ボンバーマン	Hudson	动作	4800日元
25日	噬魂师 单调公主	Soul Eater Monotone Princess	Square Enix	动作	4800日元
30日	欢乐拉拉队	We Cheer	NBGI	音乐	39.99美元
2008年10月					
2日	实况棒球大联盟3	実况パワフルメジャーリーグ3	Konami	体育	5980日元
6日	NBA Live 09	NBA Live 09	EA	体育	49.99美元
14日	摇滚革命	Rock Revolution	Konami	音乐	美版未定
16日	Wii Music	Wii Music	Nintendo	音乐	5800日元
16日	空中杀手 无罪王牌	The Sky Crawlers Innocent Aces	NBGI	射击	6800日元
23日	天诛4	天诛4	From Software	动作	6800日元
23日	快乐舞蹈	Happy Dance Collection	NBGI	音乐	5800日元
26日	吉他英雄 世界巡演	Guitar Hero World Tour	Activision	音乐	49.99美元
28日	FIFA 09	FIFA Soccer 09	EA	体育	49.99美元
30日	牧场物语 兴奋的动物进行曲	牧场物语 わくわくアニマルマーチ	MMV	模拟经营	6800日元
30日	我的虚拟王国	MySims Kingdom	EA	模拟经营	5800日元
2008年11月					
4日	007 余温之恋	James Bond: Quantum of Solace	Activision	动作射击	49.99美元
4日	马达加斯加2 逃离非洲	Madagascar: Escape 2 Africa	Activision	动作	49.99美元
11日	使命召唤 战火世界	Call of Duty: World at War	Activision	主视角射击	49.99美元

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008年9月					
18日	龙珠DS	ドラゴンボールDS	NBGI	动作	4800日元
18日	海上假日 海豚与我	ロングバケーション イルカとわたし	Starfish-SD	益智	3800日元
23日	乐高蝙蝠侠	Lego Batman	Warner Bros.	动作	49.99美元
25日	美少女梦工厂4 DS特别版	プリンセスメーカー4 DSスペシャルエディション	Cyberfront	模拟育成	3800日元
25日	噩梦骑士	ナイツ・イン・ザ ナイトメア	Sting	策略角色扮演	5800日元
25日	世界毁灭	World Destruction	SEGA	角色扮演	5980日元
2008年10月					
2日	无名士兵 木马的咆哮	Unknow Soldier 木马の咆哮	D3 Plisher	射击	4800日元
9日	可爱幼犬DS2	かわいい仔犬DS2	M.T.O.	模拟育成	4800日元
9日	铁道检定DS	铁道检定DS	Spike	益智	4800日元
14日	FIFA 09	FIFA Soccer 09	EA	体育	39.99美元
16日	AWAY 混乱的迷宫	AWAY シャッフルダンジョン	AQ Interactive	角色扮演	4980日元
16日	卡片召唤师DS	カルドセプトDS	SEGA	桌面棋牌	4800日元
23日	你的勇者	キミの勇者	SNK Playmore	角色扮演	4800日元
23日	令旗所向	配のゆくえ	Koei	文字冒险	4800日元
23日	自我时尚 淑女风范	わがままファッション ガールズモード	Nintendo	模拟育成	4800日元
23日	恶魔城 被夺走的刻印	恶魔城ドラキュラ 夺われた刻印	Konami	动作	5000日元
30日	女神侧身像 负罪者	ヴァルキリープロファイル 咎を背負う者	Square Enix	策略角色扮演	4800日元
30日	我的虚拟王国	MySims Kingdom	EA	模拟经营	3800日元
30日	希德与陆行鸟的不可思议迷宫 忘却时间的迷宫+	シドとチョコボの不思议なダンジョン 时忘れの迷宫+	Square Enix	角色扮演	4800日元
2008年11月					
6日	星之卡比 极端超华丽	星のカービィ ウルトラスーパーデラックス	Nintendo	动作	4800日元
6日	思乡之风	ノスタルジオの风	Tecmo	角色扮演	5800日元

发售日变更游戏 ■完美机车(PS3/X360) 9月16日延至9月23日；■传奇 潘多拉魔盒(PS3/X360) 9月30日延至10月21日；■死亡空间(PS3/X360) 10月24日提前至10月14日；■火影忍者 终极忍者风暴(PS3) 10月15日延至11月4日；■少女巡航机G(360) 9月25日延至未定

PLAYSTATION Portable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008年9月					
18日	格斗之王合辑 大蛇传说	The King of Fighters Collection: The Orochi Saga	SNK Playmore	格斗	日版未定
18日	侍道 携带版	侍道 ポータブル	Spike	动作	3800日元
20日	新 安琪莉可 Special	ネオ アンジェリーク Special	Koei	文字冒险	4800日元
23日	乐高蝙蝠侠	Lego Batman	Warner Bros.	动作	49.99美元
25日	玛娜传奇 学校里的炼金术士们 携带版+	マナケミア 學園の煉金術たち ポータブルプラス	Gust	角色扮演	4800日元
25日	美少女梦工厂5 携带版	プリンセメーカー5 ポータブル	Cyberfront	模拟育成	6800日元
25日	To Love 临海学校篇	To Love るーとらぶるードキドキ！临海学校篇	Marvelous Entertainment	文字冒险	4980日元
30日	疯狂水管工	Pipe Mania	Empire Interactive	益智	美版未定
2008年10月					
2日	一骑当千 雄辩之拳	一骑当千 Eloquent Fist	Marvelous Entertainment	格斗	4980日元
7日	湾岸午夜俱乐部 洛杉矶	Midnight Club: LA Remix	Rockstar	竞速	39.99美元
7日	NBA 09	NBA 09	SCE	体育	39.99美元
7日	NBA Live 09	NBA Live 09	EA	体育	39.99美元
9日	超时空要塞 王牌边界	Macross ACE Frontier	NBGI	动作射击	4800日元
14日	FIFA 09	FIFA Soccer 09	EA	体育	39.99美元
16日	勇者别嚣张 or2	勇者のくせになまいきだ or2	SCE	策略	3980日元
17日	职业进化足球 2009	Pro Evolution Soccer 2009	Konami	体育	39.99欧元
23日	死神 BLEACH 灵魂狂欢节	BLEACH ソウル・カーニバル	SCE	动作	4980日元
2008年11月					
4日	末日战争	Tom Clancy's EndWar	Ubisoft	即时战略	39.99美元

PLAYSTATION3

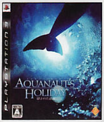
日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008年9月					
18日	信赖铃音 肖邦之梦	Trusty Bell ～ショパンの梦～	NBGI	角色扮演	6980日元
23日	完美机车	Pure	Disney	竞速	59.99美元
23日	战火兄弟连 地狱之路	Brothers In Arms Hell's Highway	Ubisoft	主视角射击	59.99美元
23日	乐高蝙蝠侠	Lego Batman	Warner Bros.	动作	59.99美元
24日	洛克人9	Mega Man 9	Capcom	动作射击	9.99美元
25日	反重力赛车HD	Wipeout HD	SCE	竞速	19.99美元
25日	交叉利刃	Cross Edge	Compile Heart	角色扮演	6800日元
25日	潜水员的假日 隐秘记录	Aquanaut's Holiday 隠された记录	SCE	动作冒险	5980日元
30日	真・三国无双5 中文版	真・三国无双5	Koei	动作	1950新台币
2008年10月					
6日	大富翁	Monopoly	EA	模拟经营	美版未定
7日	湾岸午夜俱乐部 洛杉矶	Midnight Club: Los Angeles	Rockstar	竞速	59.99美元
7日	裂痕	Fracture	LucasArts	动作射击	59.99美元
7日	NBA 09	NBA 09	SCE	体育	59.99美元
7日	NBA 2K9	NBA 2K9	2K Sports	体育	59.99美元
7日	NBA Live 09	NBA Live 09	EA	体育	59.99美元
14日	FIFA 09	FIFA Soccer 09	EA	体育	59.99美元
14日	战斧 兽骑士	Golden Axe: Beast Rider	SEGA	动作	59.99美元
14日	亚尔古之崛起	Rise of the Argonauts	Codemasters	动作角色扮演	美版未定
14日	海豹突击队 对峙	SOCOM: U.S. Navy SEALs Confrontation	SCE	动作射击	59.99美元
14日	死亡空间	Dead Space	EA	动作冒险	59.99美元
14日	摇滚革命	Rock Revolution	Konami	音乐	美版未定
14日	黑道圣徒2	Saints Row 2	THQ	动作	59.99美元
17日	职业进化足球2009	Pro Evolution Soccer 2009	Konami	体育	59.99欧元
19日	摇滚乐队2	Rock Band 2	EA	音乐	59.99美元
21日	生化奇兵	BioShock	2K Games	主视角射击	59.99美元
21日	传奇 潘多拉魔盒	Legendary	Gamecock	主视角射击	59.99美元
21日	孤岛惊魂2	Far Cry 2	Ubisoft	主视角射击	59.99美元
21日	罪恶旧金山	Hei$t	Codemasters	动作	59.99美元
21日	小小大星球	LittleBigPlanet	SCE	平台动作	59.99美元
26日	吉他英雄 世界巡演	Guitar Hero World Tour	Activision	音乐	59.99美元
28日	机车风暴 太平洋裂谷	MotorStorm: Pacific Rift	SCE	竞速	59.99美元
28日	辐射3	Fallout 3	Bethesda Softworks	动作角色扮演	59.99美元
28日	摩托GP 08	MotoGP 08	Capcom	体育	59.99美元
28日	歌星 第2季	SingStar: Vol. 2	SCE	音乐	59.99美元

PLAYSTATION2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
20008年9月					
18日	骑师之道4 2008	G1 Jockey4 2008	Koei	模拟养成	6800日元
23日	乐高蝙蝠侠	Lego Batman	Warner Bros.	动作	49.99美元
25日	超级机器人大战Z	スーパーロボット大战Z	NBGI	策略角色扮演	7980日元
25日	筋肉人 肌肉大奖赛2 特盛	キン肉マン マッスルグランプリ2特盛	NBGI	动作	6800日元
2008年10月					
2日	实况棒球大联盟3	实况パワフルメジャーリーグ3	Konami	体育	6980日元
2日	真・三国无双5 Special	真・三国无双5 Special	Koei	动作	6800日元
7日	NBA 09	NBA 09	SCE	体育	49.99美元
7日	NBA 2K9	NBA 2K9	2K Sports	体育	49.99美元
7日	NBA Live 09	NBA Live 09	EA	体育	49.99美元
14日	FIFA 09	FIFA Soccer 09	EA	体育	49.99美元
16日	机动战士高达00 GUNDAM MEISTERS	机动战士ガンダム00 ガンダムマイスターズ	NBGI	动作	6800日元
17日	职业进化足球2009	Pro Evolution Soccer 2009	Konami	体育	49.99欧元
23日	恶魔召唤师 葛叶雷道对巴顿王	デビルサマナー葛叶ライドウ对アバドン王	Atlus	角色扮演	6980日元
26日	吉他英雄 世界巡演	Guitar Hero World Tour	Activision	音乐	49.99美元
28日	摩托GP 08	MotoGP 08	Capcom	体育	49.99美元
30日	闪电出击Ⅳ	サンダーフォースⅣ	SEGA	射击	5800日元
2008年11月					
4日	007 余温之恋	James Bond: Quantum of Solace	Activision	动作射击	49.99美元
4日	马达加斯加2 逃离非洲	Madagascar: Escape 2 Africa	Activision	动作	49.99美元
6日	摔角天使 生存者2	レッスルエンジェルス サバイバー2	Trifirst	模拟经营	6800日元

09.25 潜水员的假日 隐秘记录

PS3 动作冒险 | SCE | 5980日元 | 无对应周边 | 全年龄玩家对应 | CERO A | 推荐度 B

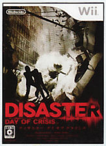


《潜水员的假日》是个系列，在PS上曾经出过几代，PS2时代就沉寂了。在海洋冒险式游戏里，这个系列算是个名作，借助PS3的机能，我们能够看到更美的海以及更多的鱼。游戏的自由度很高，玩家可以尽情在海底世界探索，但又有主线剧情，使得玩家不至于很快厌倦。除了海底冒险外，自然也会有沉船探索这种危险性很高的内容，此外还有神秘的海底遗迹等着我们。很快我们就能玩到这个治愈系的作品，不过游戏已确定会在年内推出中文版，如果你有足够的耐心，不如等中文版再出手吧。



09.25 天灾 危机之日

Wii 动作冒险 | Nintendo | 6800日元 | 对应机种为PS3、X360 | 15岁以上玩家对应 | CERO C | 推荐度 B



这款曾经宣布无限期推迟发售日的游戏，如今马上就要与玩家们见面了。本作是一款以自然灾害为主题的求生动作冒险游戏，游戏要求玩家使用任何可以求生的手段在大自然的灾害中生存下来，游戏中玩家可以驱车从山顶向下飞驰以躲避火山灰流、在破坏性地震中躲避倒塌的楼房逃生、为活命在汹涌的洪水中拼命地游泳，最终的目的就是不管发生什么事，一定要生存下去！当然，玩家在游戏中不只会与自然搏斗，不断出现的恐怖分子也会对玩家造成不小的麻烦。除此之外，玩家还需要营救各地的被困者。



09.25 噩梦骑士

NDS 策略角色扮演 | Sting | 5800日元 | 无对应周边 | 全年龄玩家对应 | CERO A | 推荐度 B



本作是由曾经开发过"《公主联盟》系列"等作品的Sting原创的一款策略角色扮演游戏，游戏的玩法和我们熟悉的策略角色扮演游戏除了回合制的设定相同外，战斗中无论是发动攻击还是技能都需要使用触控笔来完成。不仅如此，我方和敌人之间的战斗也并非是指令选择，而是需要玩家事先对战场敌人以及宝箱的布局有一定的了解，然后将对应的同伴安排在特定的地点，最后利用触控笔在战场中将我方队员实体化后，才能在敌人的必经之路上发动最猛烈的攻击，非常考验整体战术的运用。

